

JOC FULL PATRICIAN III



APRILIE 2007 NR. 78/ ANUL VIII PREȚ: 11,90 LEI

ISSN: 1454-9964

PCGames



ZGUDUITOR!

TESTELE LUNII

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

RED OCEAN

INFERNAL

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

SILENT HUNTER 4

UEFA CL 2006/2007

AVANPREMIERĂ

EMPIRE EARTH III

FIELD OPS

HARDWARE

ANUL ACESTA AM FOST

DUȘI CU CeBIT-ul!

11 PAGINI

MEGATEST

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL



COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!

La Mulți Ani nouă!

Poate vi se pare amuzant, dar sunt unul dintre cei care au pus bazele revistei pe care o citiți azi. Nu, încă nu am devenit o fosilă vie, și nici nu m-am mumificat, hai, 7 ani nu sunt chiar o veșnicie (dar nici puțin timp, ce-i drept!). După ce m-am școlit ca tot omu', prin alte țări, unde singurele mele contacte cu PC-ul au fost Civ-ul, Wolfenstein, Dune 2 și diverse alte lucrări de seminar, restul petrecându-l cu meditația la nemurirea sufletului, am fost sunat de un domn bine care m-a întrebat simplu: "Tu mai joci?". "Indubitabil!", am răspuns. "Hai să publicăm o revistă de jocuri". "Bine, vin mâine să discutăm!". Acel "mâine" a fost ziua care mi-a schimbat viața pentru totdeauna. Mi-am cumpărat un PC trăs-nent pentru vremea aceea și... restul e istorie.

Să fac parte încă de la începuturi din redacția PCG este o onoare pe care nu o pot exprima în cuvinte, dar am încercat, totuși, un mic memento în paginile dedicate aniversării revistei noastre. Ca o ofrandă specială, v-am dedicat un joc full de excepție: **Patrician III**, o strategie clasică, în care te poți scufunda zeci de ore fără să te mai intereseze ce se întâmplă prin lume. Paul v-a pregătit o prezentare plină de panseuri strategice la pagina 12.

O întâmplare fericită face ca luna aceasta, titlul de cover să fie unul dintre cele mai așteptate

shootere din istoria jocurilor video: **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Amânat câțiva ani buni, jocul părea că nu va mai vedea vreodată lumina monitoarelor. Ei bine, uite că azi se bucură de un mega-review, pe măsura realizării sale, într-o ediție aniversară PC Games.

Între celelalte review-uri, realizate cu același profesionalism zguduitor cu care v-am obișnuit, sub o dietă strictă, ne-am focusat... da, Liana, sigur că mai vreau o bucată de prăjitură, săru'mâna. Ce spuneam? Așa, între review-uri veți descoperi excelentul **Silent Hunter IV**, în care s-a imersat bunul nostru coleg Jacint, **Titan Quest: Immortal Throne**, în care și-a sleit puterile Remus, și multe, multe alte jocuri cu care merită să vă petreceți timpul.

La capitolul Remember, Dr. Phill se mișcă într-un bullet time continuu prin **Max Payne**, iar CeBit-ul cu ale sale monstruoase fierăraie vă este prezentat de cuplul Dorian & Fibră.

Vă doresc să vă bucurați de conținutul acestei ediții aniversare și ne doresc să fim împreună, la fel de pofticioși în ale gaming-ului și în următorii șapte ani.

La Mulți Ani, PC Games!

CIPRIAN COROIANU

Redactor-șef



Impressum

Președinte
Dorel Puchianu

Redactor-șef
Ciprian Coroianu (CaLăuza)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jăcint Erdei (Silent Drinker)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărățeanu (Forein Pigeon)
paul@pcgames.ro
Remus Ilieș (God of Whore)
remus@pcgames.ro
Dorel Puchianu jr. (Dorian)
dorel@pcgames.ro
Gabriel Grecu (Fibră)
gabriel@pcgames.ro
Adrian Hădean (Dr. Phill)

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

DTP
Cristian Mada (Rockk)
cristi@pcgames.ro

CD-ROM/ Webmaster
Liviu Pantea (Don Puia)
webmaster@pcgames.ro

Colaboratori:
Alin Șerban Gabor (Dr. G)
Marius Claudiu Bondari (Zulu)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 29 MARTIE 2007

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

Comenzi și abonamente:
0359/401.086; abonamente@mediaccontact.ro

Distribuție:
SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuție:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distribuție@mediaccontact.ro
Aurică Andrei - tel.: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediaccontact.ro

Juridic: Ioana Cloara juridic@mediaccontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Reclamații CD/DVD:
0720/400.318 între orele 8.30 - 16.30

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea
Producție CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0359/401.086
fax: 0359/401.221
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediaccontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

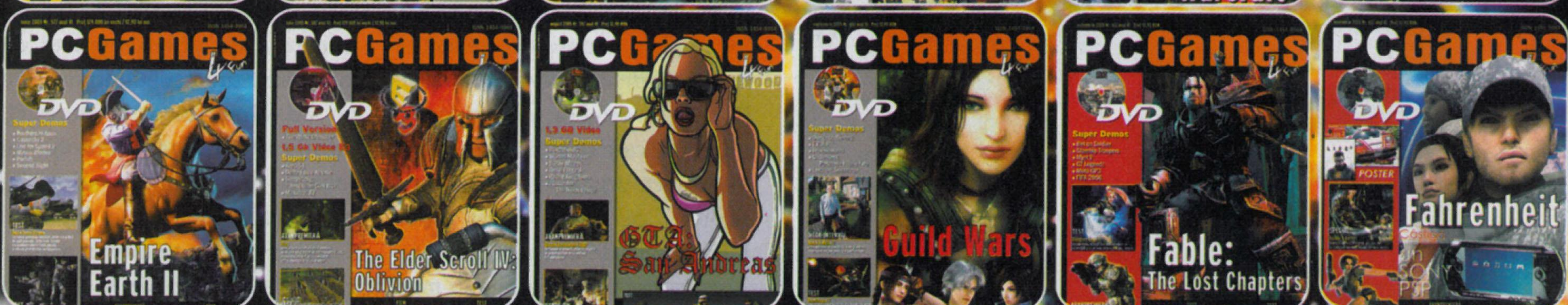
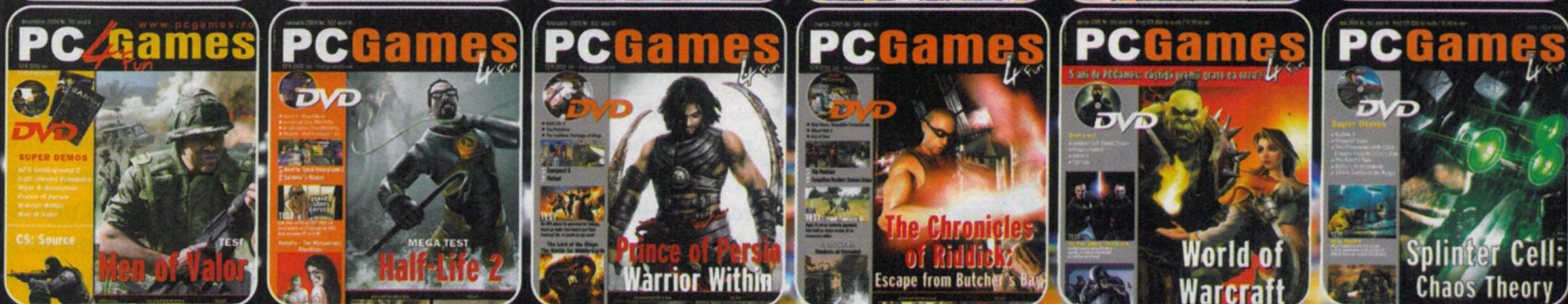
Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, CD Forum, NeXT, Mobility, Andrei, Norocei.

Inserenți			
Audiofon	15, 98, 99	TV Transilvania	67
CERF 2007	19	Airtoy	89
Best Distribution	29,45.73	Wii	100
Next	51		



Publicație auditată
pe perioada
Iulie - decembrie 2004





7 ANI

PCGames

Latura Bahică a gaming-ului



Ascunsă în spatele mormanelor de hârtii de pe birourile noastre, a mormanelor de monitoare, DVD-uri și alte accesorii vitale oricărui redactor de gaming, se află o latură ascunsă, inițiativă, o latură ce constituie, de foarte multe ori, 99% din întreaga creație ludică. Escapadele hedonistice redacționale sunt de o importanță colosală atât în estetica profesionalismului de care dăm dovadă, cât și în estetica organismelor noastre, supuse, perpetuu, unei trude intelectuale de-a dreptul sisifice. Acestea trebuie executate în mod regulat, asemenea unui exercițiu militar din Legiunea Străină, cu promptitudine, acuratețe deosebită, răbdare de fier și, nu în ultimul rând, cu dăruire deplină și seriozitate.

Detalii vitale referitoare la prezentul și viitorul revistei noastre au fost luate în compania ademe-

nitoare (și, după ceva timp, odihnitoare) a pocalelor de cristal, pocale reîmprospătate cu grație, prin grija maternă a suplelor vestale ce robotesc mereu prin jurul nostru. Un exemplu minuscul: micile noastre nick-uri care, dacă ați remarcat cu ochii voștri de vultur, se modifică în fiecare număr. Acest dureros proces de fabricare a unor pseudonime este un adevărat calvar și necesită, număr de număr, ședințe de redacție unde mințile adormite nu creează monștri, ci bijuterii. Cum am spus, exemplu minuscul. Putem de aici sări la structuri de articole, fraze celebre, până la faptul că, nu de puține ori, aceste escapade constituie un adevărat preambul pentru niște partide multiplayer de răsunet mondial, a căror finalitate, însă, nu v-o putem dezvălui, deoarece nici noi nu o mai ținem minte a doua zi.

PAUL SĂRĂȚEANU

Cei șapte ani de la redacție

Nici nu-mi vine să cred că au zburat deja șapte ani de la primul număr, că am schimbat deja trei sedii, nenumărate configurații, mese și scaune (de secretare nici nu mai aducem vorba)... Ce au rămas neschimbate sunt pasiunea pentru jocuri și dificilele momente matinale, în care, după nopți albe din cauza statului în fața monitorului, trebuie să purcezi spre redacție. Aș fi curios acum de fața celor care cu ani în urmă nu credeau că vom rezista nici două-trei ediții. Aș vrea să închin în cinstea lor unul dintre pocalele de cristal ale fratelui Paul. Când mă gândesc la începuturile revistei întotdeauna mă apucă nostalgia. Pe de o parte jocurile aveau mai mult spirit, pe de altă parte noi, neatinși încă de

evenimentele din culisele industriei jocurilor, eram ceva mai optimiști. Fenomenul de gaming era mai degajat (un club de elită dacă vreți, unde termenul gamer era pronunțat timid și cu respect) și testând un joc nu aveai atât de des sentimentul că producătorul vede în tine consumatorul și nu jucătorul. Diafana iluzie a disciplinei arcanе s-a risipit însă și industria jocurilor și-a ocupat bine meritatul loc în societatea de consum. Poate sunt eu de vină, faptul că am văzut deja atât de multe jocuri ori poate producătorii, al căror nou zeu este eficiența, dar nu mai pot fi atât de entuziaști văzând un joc apărut în ultima perioadă, cum eram în compania lui *Baldur's Gate II* sau *Diablo II*. Evoluția jocurilor este incontestabilă.

Ajunge să aruncăm o privire la S.T.A.L.K.E.R. ca să înțelegem cât de complexe și de realiste au devenit jocurile. Dar oare mai sunt ele la fel de distractive? În găsirea acestui răspuns încercăm

să vă ajutăm ediție de ediție, și acum chiar că nu mai putem fi blamați că nu avem cei șapte ani de la redacție.

JACINT ERDEI





Junior fiind...

Cu o ardoare de nedescris, stau și aștept și aștept în fața monitorului din redacție, să savurez o braziliană fierbinte. La cafea mă refer, desigur. La fel ca în clasa a patra, profesorul, personificat aici de nenea Ciprian, îmi dă temă să fac o compunere. Pe ce temă? La mulți ani PC Games!

Așa că, setos încă, sunt bombardat de flashback-uri. Au trecut două luni de viață la redacție, șase luni de colaborare, un an de când îmi beau cafeaua cu Cipri, doi ani

de când îmi beau apa plată cu Jacint, patru ani de când am gustat prima gură de vodcă alături de fratele Pavel, șapte de când există revista și 17 de când rumeg PC-ul cu distracții ludice. Nu voi uita niciodată momentele în care, dezbătând D&D-ul cu Paul la o bere, tot estrogenul de la masa noastră se disipa spre alte meleaguri, plictisit de "obsedații ăia de jocuri". Apoi, într-o iarnă bacoviană, în același bar, fratele Pavel intră alături de o pleată imensă. S-a întors oare de la ceva concert

Cargo cu unul din fani la un dez-măț etilic? Nu. Era fratele Jacint, demn paladin al ordinului redacțional. Discutând despre iubirea noastră comună de pe atunci, **Vampire: Bloodlines**, mi-am făcut autoportretul de chaotic evil în antiteză cu cel ce emană lumină albă din șuvița lui verde, cel ce cheamă și berea pe ză lait said, adică Jacint. Printre catarge prăfuite, într-o întâlnire mai mult sau mai puțin profesională, eu și fratele Ciprian, acest Ludicus Maximus al Terrei, dezbăteam viitorul

încețosat al industriei de jocuri video. Sper doar să nu-și fi dat seama că mă holbam ca nesimțitul la a sa chelie. Dintr-o vorbă-n alta, dintr-o lună în alta, eu cu mai multe articole scrise, el cu mai puține fire de păr (cauzate primelor mele articole brutal de butucănoase), ne scăldăm în eternul chin de respectare al deadline-urilor într-o luptă perpetuă de a vă satisface pe voi, cititorii. Cu ochelarii pe ochi și cu mâna pe țigară vă urez un călduros "game on!".

REMUS ILIEȘ

Decupează acest talon, trimite-l pe adresa redacției până la data de 10 mai 2007 și poți câștiga unul dintre următoarele jocuri originale:

best
distribution

Nume
Vârsta
Ocupație
Oraș
Nr. telefon
Adresă e-mail

- **Battlestations: Midway**
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
- **UFO: Afterlight**
- **UEFA Champions League 2006/2007**

PCGames

TALON
CONCURS

ADRESA REDACȚIEI
STR. COL. BUZOIANU NR.34 ET.1
LOC. ORADEA COD 410094 JUD. BIHOR



The world **has** changed

"The world has changed. I feel it in the water. I feel it in the Earth. I smell it in the air.

Much that once was lost, for none now live who remember it."

E, hai că nu-i chiar așa! A fost pe când voi n-ați văzut, în iarna îndepărtatului 2000, pe când iernile erau altfel. Înțeleptul Imhotep ne-a adunat - o mână de luzări în ochii lumii de atunci (nu bag mâna în foc, că percepția s-a schimbat prea mult după 7 ani) - și ne-a spus cu un ton victorios "gata, avem licența, de mâine începem lucrul la PC Games". Cei câțiva imaturi întrale presei de gaming care stăteam în jurul imensului birou (Mihai, Andrei, Robert, Rareș și moa)

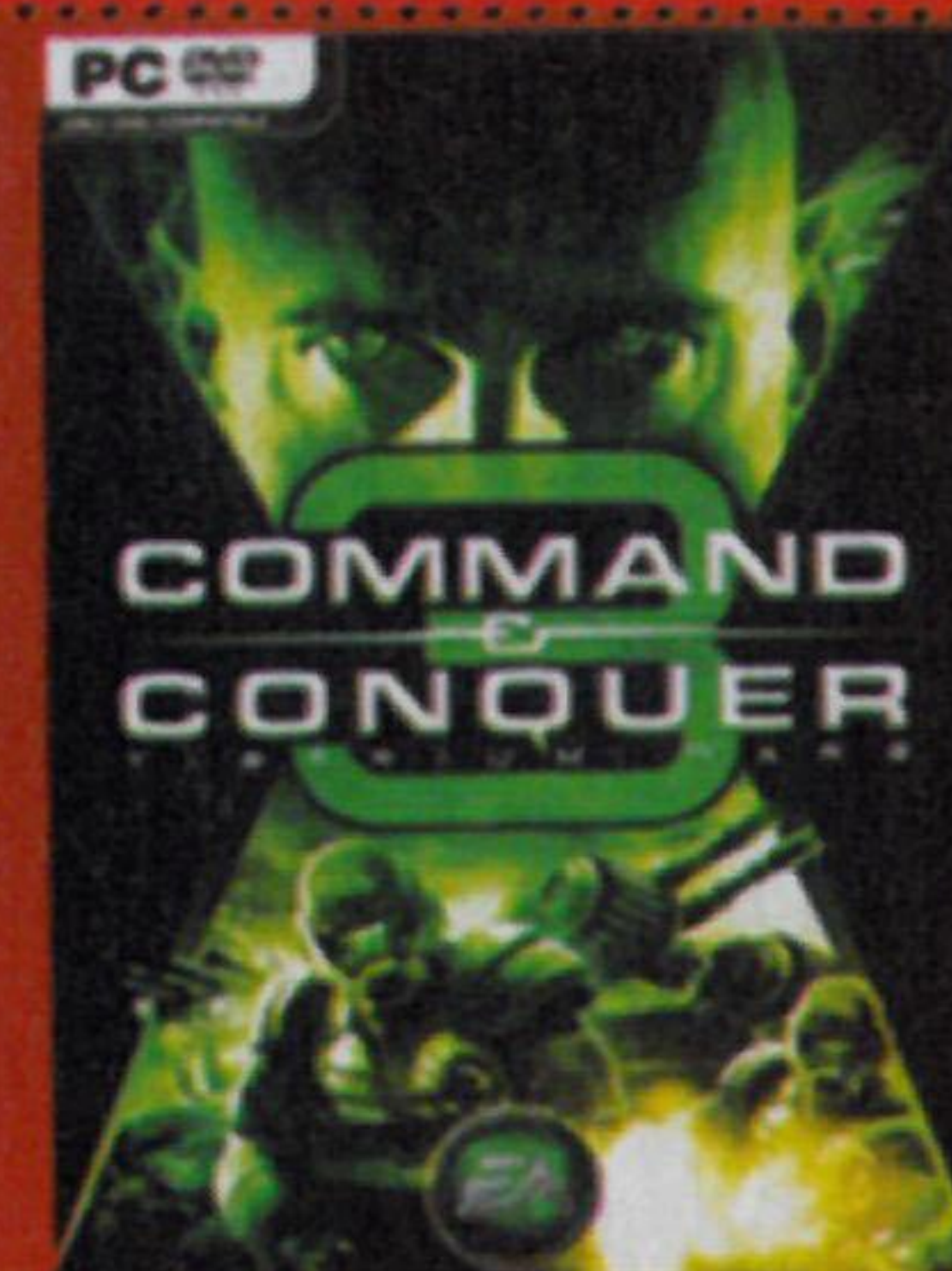
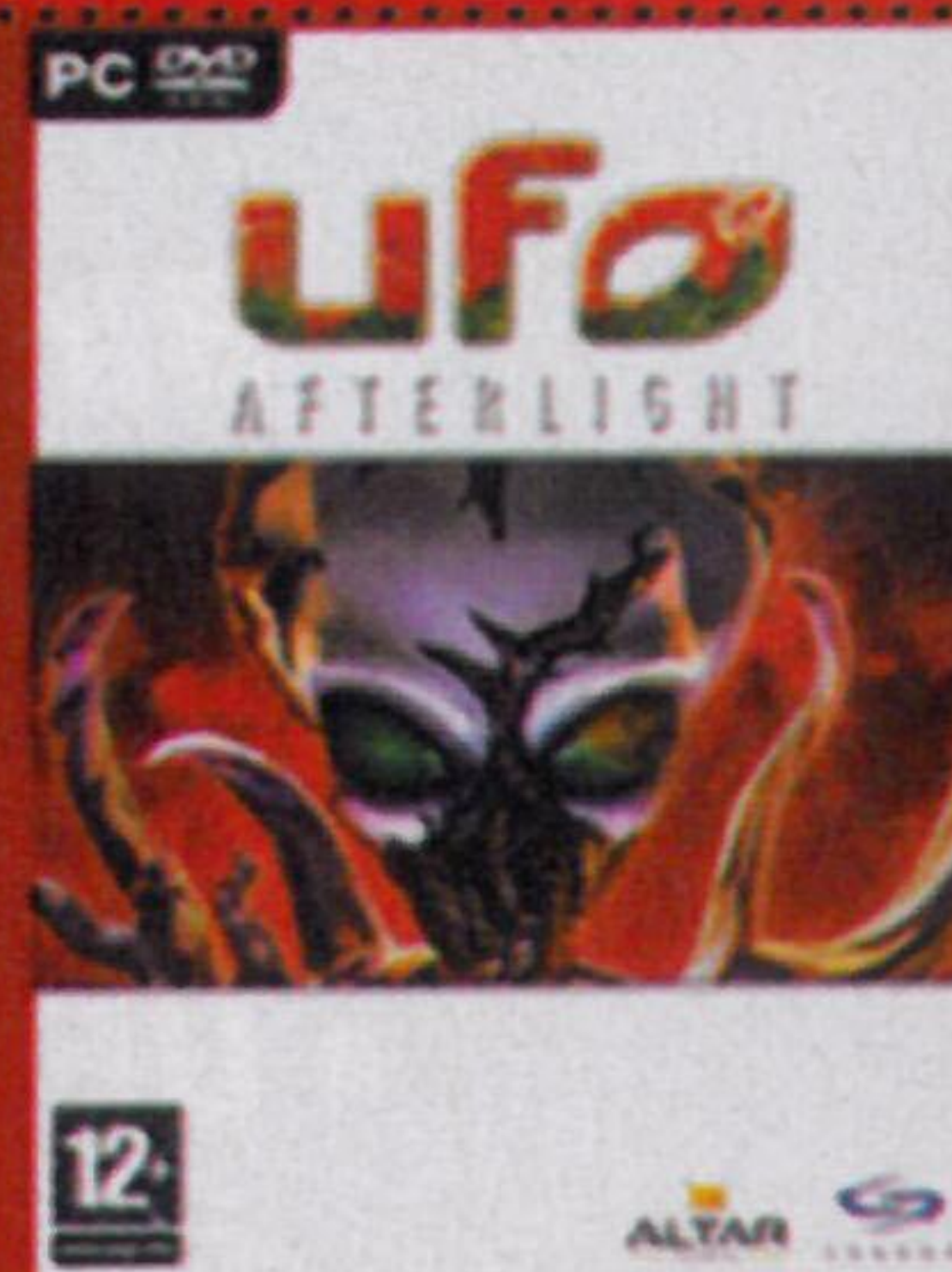
oscilam între extaz și teamă: "Uaaa, scoatem o revista jocuri!", "Ha, în sfârșit! JOCURI!", "Mă, dacă ne facem de cola-ca?", "Nasol, trebuie să o facem sub licență, tradusă, bleah" și multe alte întrebări din astea, 'telectuale. Următoarele două luni au fost o jertfă continuă. Ne-am impus o disciplină spartană. La orele 12:00 - 13:00 reușeam să ne adunăm la redacție, pentru a nu mai părăsi acel habitacul (apartament, 3 camere, baie, bucătărie, hol, budă) până a doua zi dimineața

pe la orele 06:00 - 07:00. Lucram ca fellahii sub biciul unui eunuc egiptean. Rețea de **Quake 2**, rețea de **Quake 3**, rețea de **UT**, rețea de **NeFeSe**, hai, mai merge și un Cauntăr, un **They Hunger** (fleeesh niiiiidid!), **Blitzkrieg**, **AoE**, un **Starcraft** micuț... "aaaaargh, iar e dimineață... revista...", "moor de foame", "demn, sunt deshidratat...", "mai avem vreo bere din ălea două lăzi luate ieri?" Ia aminte, iubite cititorule, căci numai cu asemenea sacrificii s-a putut clădi prima ediție a strămoșului revistei

pe care o ții azi între degete. Da, PC Games! La începutul lunii aprilie, Imhotep și-a cerut tributul: "peste trei zile trebuie să avem revista gata!". Îmih, cuvintele colosului au căzut ca securea călăului peste gâtlejurile noastre veșnic însetate de realizat pagini și de consumat alte "coale". Au urmat 30 ore de "rupere", răstimp în care atât eu cât și bravul nostru tehnoredactor, Robi, am tras de ne-au sărit capacele... cam așa, cât pentru o săptămână întreagă. Dragii moșului, nu știți voi ce-s ălea,

Decupează acest talon, trimite-l pe adresa redacției până la data de 10 mai 2007 și poți câștiga unul dintre următoarele jocuri originale:

best
distribution



PCGames

**TALON
CONCURS**

ADRESA REDACȚIEI

STR. COL. BUZOIANU NR.34 ET.1
LOC. ORADEA COD 410094 JUD. BIHOR



deadline-uri...

La vreo 10 zile de la aceste fapte de vitejie demne de Termopile, ne-am trezit cu revista tipărită, proaspătă ca primăvara, așternută pe birouri. Nu ne venea să ne credem ochilor. Mamă, ce bine arăta leul ăla din **Black&White!** Din câte mai țin minte, numărul 1 a fost destul de bine primit de jucători: era altceva în comparație cu ce găseai la noi în materie de presă de gaming, era stufoasă (200 pagini), avea o groază de preview-uri, review-uri, walkthrough-uri, hardware... Totul era extraordinar, dar îi lipsea ceva ce ne întrista pe toți - nu era scrisă de noi, ci era tradusă. Încă.

Nici că am început bine lucrul la numărul 2 că, într-o bună dimineață, dăm nas în nas, cu un junior a cărui frizură mi-a evocat stadionul Old Trafford primăvara și a cărui privire arunca scânteii. "Cum te cheamă, pui de dac?" "Jacint. Erdei Jacint." "Și ce-ți place ție să joci cel mai mult?" "RPG și Adventure". "Cul, Hai să te vedem!" Așa s-a alăturat party-ului cel de-al șaselea membru, paladinul care nu era interesat de

câștiguri materiale, unica lui dorință fiind să scrie. Vă asigur că este același cu redactorul care vă istorisește și azi faptele de arme pe care le are în RPG-uri sau quest-urile și puzzle-urile pe care le rezolvă în jocurile de aventură...

O, tempora. Spre fericirea tuturor, nu am de gând să întind prea mult coarda nostalgiei, pentru că dacă aș face-o, l-aș concura pe Florin Piersic, și asta nu se cade, că-i ceva mai în vârstă. În fine, anii au trecut, redacția a consumat și regurgitat o sumedenie de persoane, fiecare aducându-și contribuția la evoluția revistei voastre preferate, îndeosebi după momentul în care PC Games s-a eliberat de strânsoarea licenței germane și a devenit o revistă scrisă de gamerii români pentru gamerii români. Cum aș putea să-l uit (ce spuneam de Florin Piersic?!) pe fratele Pavel "Emille" Sărățeanu, acest Rasputin cu ascendent în Timur Lenk, al cărui chip brăzdat de crivățul Bucovinei și de frag-urile făcute în **Quake** te izbește ca un hammer +3. Sorții mi l-au scos în cale într-o bună zi, în toamna lui 2003,

pe când eram amândoi la o poștă, să ne plătim abonamentele la Cosmo (faceam parte din cei 100 de abonați pe vremea aceea), ce-i drept. Nici că ne-am cunoscut bine și am făcut o ședință de redacție lungă și chinuitoare, în care am disecat "istoria ludică a gaming-ului" și în urma căreia ne-am spus "Mai vrem de-astea!". Și așa este până azi.

În același an de grație, 2003, am avut o întâlnire de gradul III: am cunoscut un individ cu niște dioptrii á la Mircea Eliade, care a vrut să schimbe imediat culorile siglei revistei în roșu-albastru. Ați ghicit, este vorba despre ză oan end onli, Armata Ultra, adevărat pendul între secțiunea spirituală și cea tehnică a revistei. Aaa, da, ați mai ghicit ceva, și azi tot așa este.

Ultima apariție în redacție este una de-a dreptul diafană: este vorba despre un tânăr student care amintește de Schopenhauer în perioada în care acesta studia Upanishadele, mare fan al Vedelor și, cu siguranță, altor Sutre atât de binecunoscute omului secolului XXI. Aveți ocazia să citiți câteva din perlele gândirii

sale metafizico-clitoristice, în paginile dedicate jocurilor de sport, aventură-RPG și îndeosebi strategice.

Ia să vedem, suntem toți? Ah, da, tehnicu' nostru numărul 1 (și singurul, dealtfel), războinicul Quark-ului, ce mai, Kratos-ul redacției, Cristi. Incantațiile sale se îndreaptă zilnic către restul redacției, pe care o biciuie cu privirile-i de **Blades of Chaos** upgrade level 5 în momentele în care materialele sunt incomplete. Last but not least, avem artileria grea a redacției, personificată de Dorian și Fibră, îmblânzitorii fiarelor de sub carcasele PC-urilor noastre, cei doi titani ai hardware-ului, care vă arată în fiecare lună ce puteți juca pe configurațiile voastre.

Well, dragii moșului, cum ar spune o veche vorbă românească "ăștia suntem,ăștia ne fofilăm". În speranța că nu v-am plictisit prea temeinic (hai, o dată la șapte ani ni se iartă, nu?) cu nostalgiile noastre, vă dăm întâlnire în fiecare lună în noi ediții ale revistelor PC Games și Next și ne dorim să ne întâlnim cu voi la fel de ludici peste șapte ani.

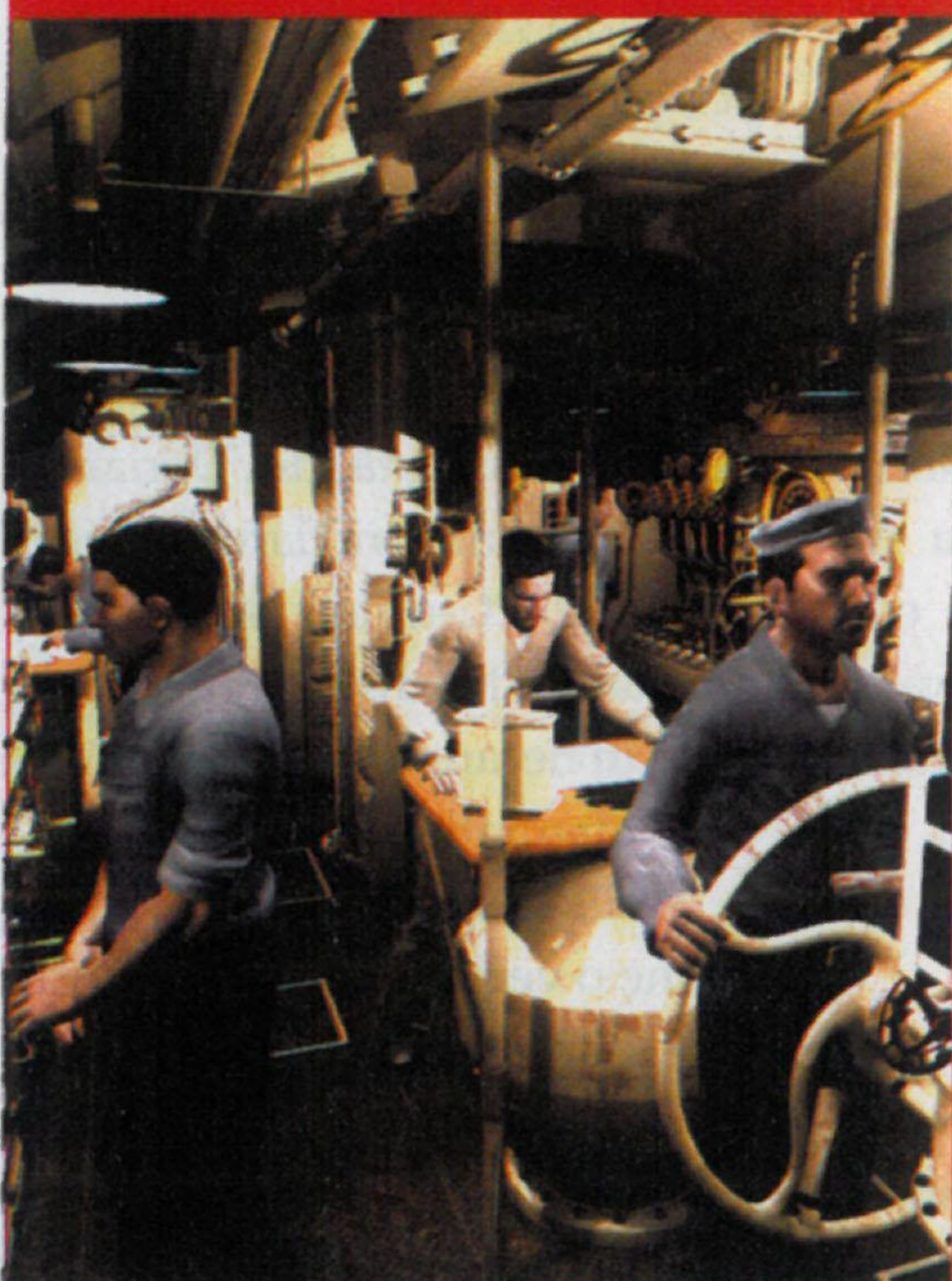
CIPRIAN COROIANU



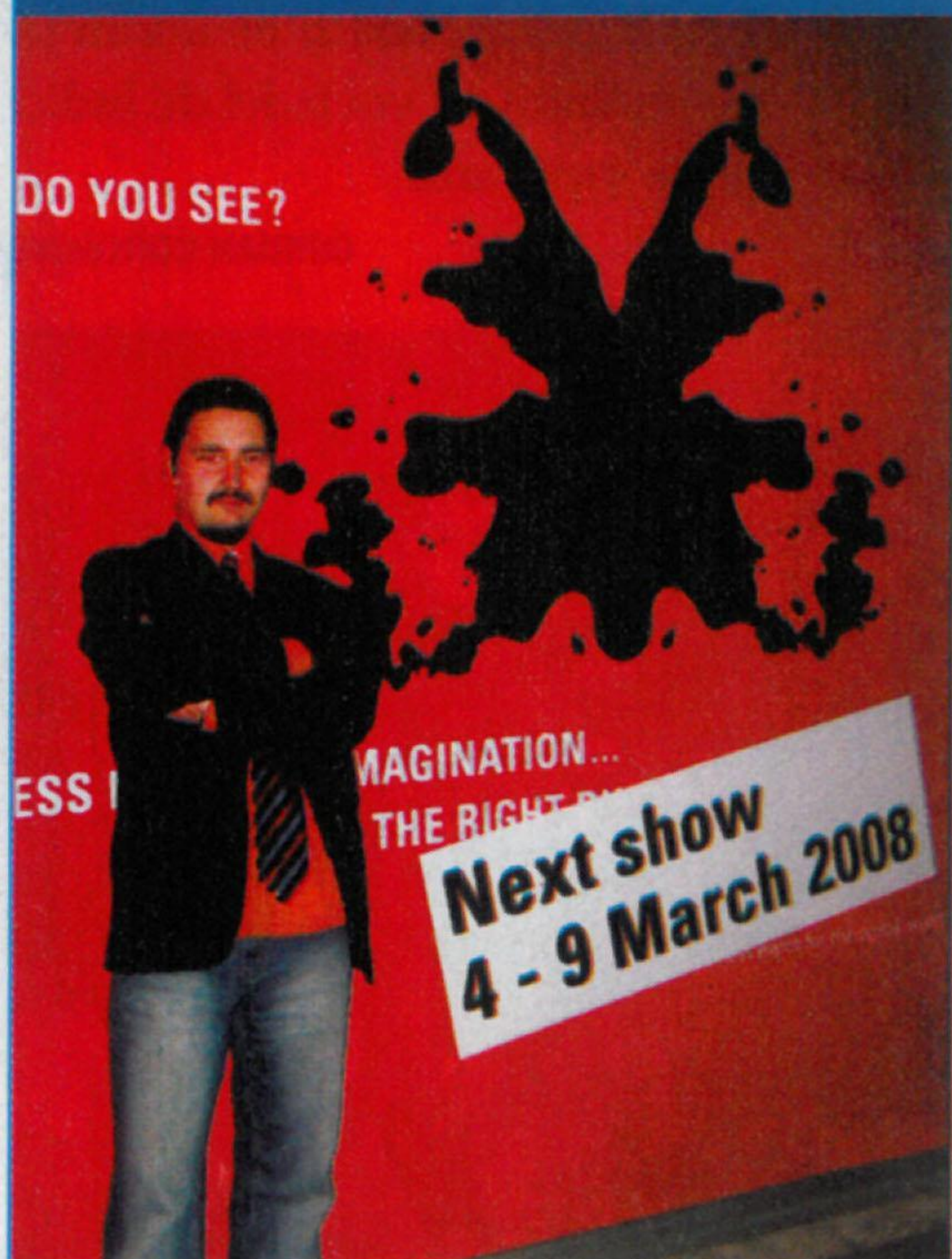
Field Ops



Silent Hunter IV



CeBit '07



Actualități

Editorial	3
Actualități	14
Top 10 cititori	13
Top 5 redactor	13
Upcoming	13

Joc FULL

Patrician III.....	12
--------------------	----

Special

PCGames la 7 ani	6
------------------------	---

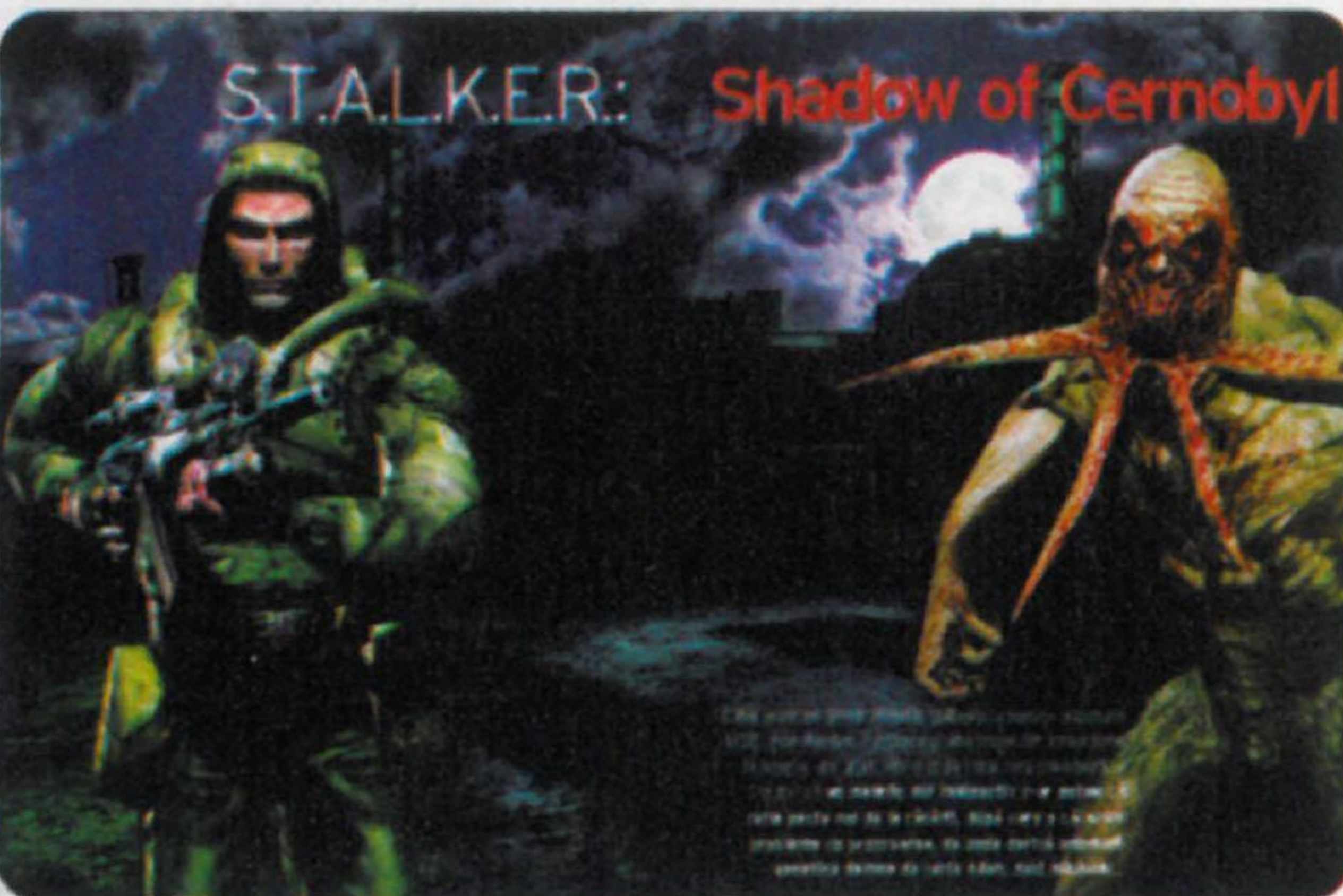
Avanpremieră

Ankh: Heart of Osiris	20
Mythos	21
Empire Earth III	22
Field Ops	24
Hospital Tycoon	27
Penumbra: Overture	30
Turning Point: Fall of Liberty	31
Simon The Sorcerer: Chaos Happens	32

Test

Jocul Lunii

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	28
---	----



Strategy

Frontline: Fields of Thunder	46
------------------------------------	----

FPS

Red Ocean	54
-----------------	----

Action

Inferral	56
TMNT - Teenage Mutant Ninja Turtles.....	66

Adventure

Tortuga - Two Treasures	59
Sam & Max: Episode 4, Abe Lincoln Must Die!	65

RPG

Titan Quest: Immortal Throne	52
Jade Empire: Special Edition	60

Sport/Sim

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	68
UEFA Champions League 2006/2007	74

Testul timpului

Payne, Max Payne	90
Iara Max Payne n-o muritu, num-un pic s-o hodinitu!	92

Hardware

Actualități	17
CeBit '07	77
GeForce 8800 GTS 320MB	82
Memorii OCZ opțional cu răcire lichidă	86

Service

Impressum	3
Cuprins CD & DVD	11
Posta Redacției	94
Ultima pagină	98

Concurs

PC Games 7 ani.....	7
PC Games	95
Booster X3	95

CD

FULL VERSION Patrician III

Patrician III

CD-DVD



Full Version

DVD

FULL VERSION

Patrician III

FREE FULL VERSION

Vietcong RedDawn ADD-ON

DEMOS

Code of Honor

Frontline: Fields of Thunder

Penumbra Prolog

Red Ocean

Sam and Max Episode 4

DRIVERS

ATI Catalyst v6.11

(win2K/XP)

nVidia ForceWare 93.71

(win2K/XP)

SPECIALS

Call of Juarez Multiplayer Map Pack

FarCry Vehicle Space Pack

Max Payne 2 Chronicles

Mech Commander Multiplayer

Maps

Quake4 Delta CTF

Quake4 Map Pack

Resident Evil 4 MouseAim 12

PATCHES

Supreme Commander

v3217 to 3220

Warhammer 40k Dawn of War

TOOLS

VISTA Dtweak

Winamp v5.33

XPize v4.6

VIDEOS

PCgames@TVTransilvania -

Video reviews: NFS Carbon;
Supreme CommanderBioShock - Hunting the Big
Daddy

Jericho

Savage 2

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

Red Ocean

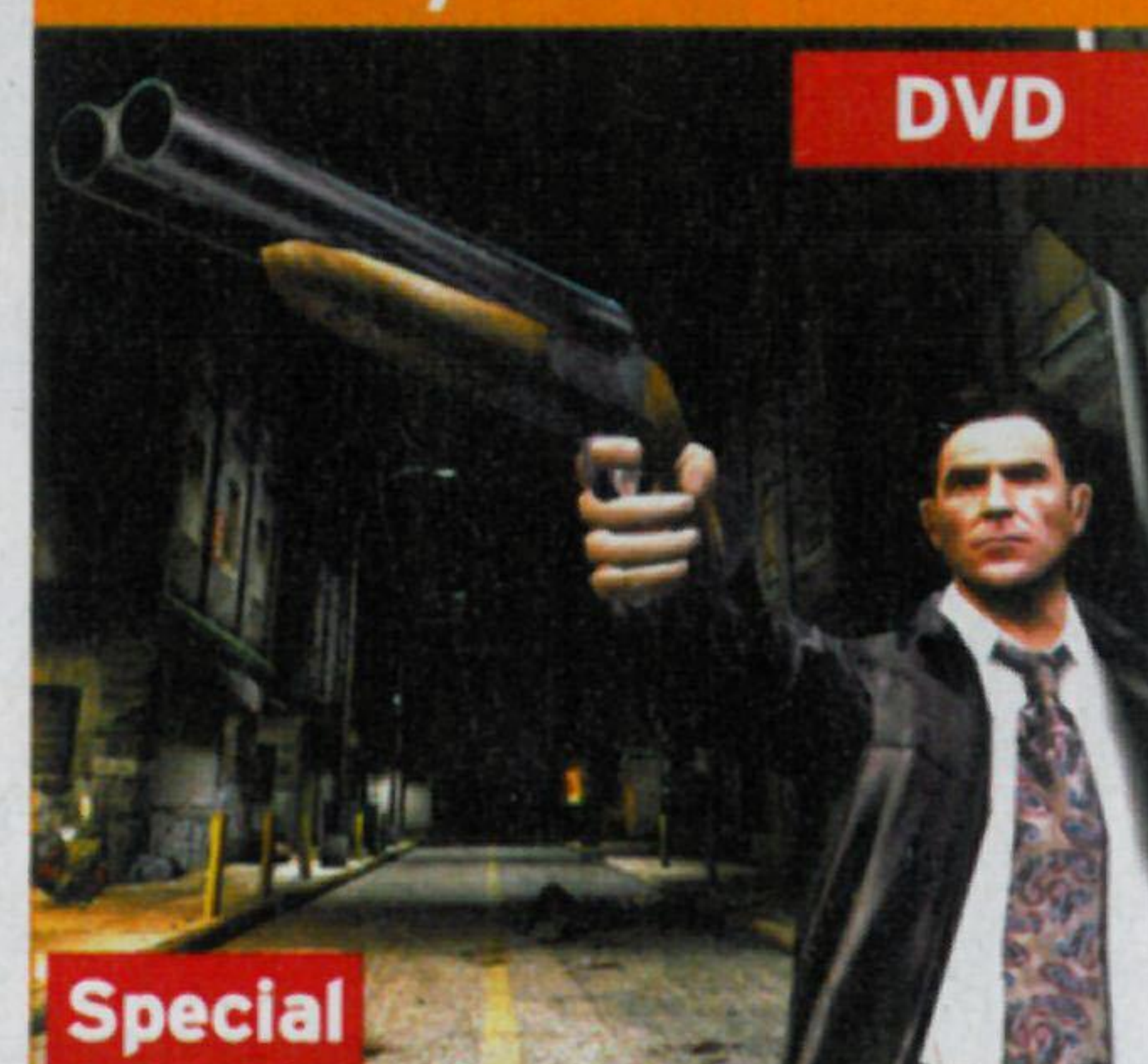
DVD



Demo

Max Payne 2

DVD



Special

Frontline: Fields of Thunder

DVD



Demo

Supreme Commander

DVD



Video Review



Patrician III

Știi că stai cu poponeața pe o mină de aur, atunci când simulatoarele economice nu se mai satură să apară. **Mai mult de atât, simulatoare economice bune. Cândva, prin octombrie 2003, cei de la Ascaron lansau pe piață Patrician III din apreciată franciză omonimă, oferind degustătorilor de strategie un titlu solid, cu un gameplay plăcut și ușor de învățat.**

Liga Hanseatică și comerțul

"Infama" perioadă în care se desfășoară jocul nu este tocmai... infamă. Două secole în care comerțul în zona baltică a fost dominat de Liga Hanseatică, între 14 și 16, nu este tocmai un subiect de foc pe care manualele noastre de istorie să-l trateze cu o atenție deosebită. Partea economică de atunci, ei bine, asta este cu totul altă poveste. Acest simulator medieval te pune la cârma unei

companii comerciale, dotată cu tot ceea ce îi trebuie uneia care se respectă, iar misiunea ta este aceea de a naviga Marea Baltică în lung și în lat, vânzând și cumpărând tot soiul de bunătăți, bere, haine sau mirodenii.

Cu timpul, va trebui să îți deschizi tot soiul de workshop-uri pentru a-ți mări capacitatea de producție, iar întreaga lume crește și se dezvoltă ca răspuns al deciziilor tale economice, reputa-

ția ta crește, ajungând până la momentul în care te trezești primar în cine știe ce oraș sau, de ce nu, pornești în misiuni de colonizare, pentru a pune bazele unor noi localități.

În principiu, **Patrician III** nu este tocmai un sequel - el se poate lăuda cu nisaiva îmbunătățiri grafice, tweak-uri și adăugiri la interfață, plus o serie de misiuni (foarte reușite, de altfel) în stadiul de late game. În rest, mecanicile jocului se păstrează, iar esența gameplay-ului îl face să fie același "joc de afaceri" provocator.

Fie că suntem în zona baltică, fie că suntem în România secolului XXI, orice companie de afaceri se conduce la fel peste tot: cumperi ieftin, vinzi scump. În **Patrician III** avem la dispoziție câteva metode destul de variate de a ne burduși sacosele cu verzișori, de la construirea și închirierea de locuințe, până la "sponsorizarea" unor pirați, în schimbul unei părți din prada acestora - însă jocul este, în esență, despre comerț, despre cum să urci pe scara ierarhică și despre cum să devii un bogătaş cu burtă respectabilă.

Am o barcă, vreau mai multe

Între începuturile sărăcăcioase, când de abia ești posesorul unei amărăte de ambarcațiuni și până la controlarea unei întregi flote de elită, este extrem de important să învățăm tainele micromanagementului navelor și să le purtăm cu grijă printre multitudinea de orașe cu care este presărată harta acestei lumi virtuale.

Și, chiar dacă interfața se poate dovedi uneori destul de dificilă, gameplay-ul lui **Patrician III** este suficient de intuitiv pentru a ne imersa repede în meandrele comerțului, fără a întâmpina deloc probleme majore.

Și chiar dacă geografia nu este punctul nostru forte, familiarita-

tea orașelor, de la Londra până la Hamburg, orașe de care au auzit și cei proaspăt treziți din somnul criogenic, fac navigarea pe diversele rute comerciale foarte ușoară, plus că nu va fi niciodată greu să vedem ce nevoi și ce surplusuri de producție au fiecare dintre aceste așezări, printr-un simplu clic pe icon-ul său. Și, cum totul urmează realitatea istorică, vom găsi vinuri de calitate în zona Rinului, ulei în porturile scandinave, sau piei de calitate superioară în centrele comerciale rusești.

Pentru a mai rupe nițel din "monotonia" comerțului și pentru a injecta nițel simț de pericol, producătorii au implementat pirați ce bântuie fără nerușinare mările, iar întâlnirile, nu tocmai pașnice, cu aceștia, pot fi rezolvate fie manual, fie în mod automat.

Combat-ul joacă un rol foarte mic în fizica jocului, mai ales comparativ cu alte titluri Ascaron, cum ar **Port Royale** sau **Pirate Hunter**, fiind mai rudimentar.

Cele patru clase de nave pot fi personalizate pentru a sacrifica din spațiul destinat produselor, în favoarea armelor, mai exact a catapultelor și a unor turnire de tip medieval.

Asemenea arme de calitate îndoielnică au o consecință imediată - combat-ul în sine nu este unul spectaculos, iar opțiunile tactice lipsesc cu desăvârșire. Lipsa, de exemplu, a unor tipuri variate de muniție, trag destul de mult înapoi jocul la acest capitol.

Dar **Patrician III** nu a fost gândit ca un joc de slugfest maritim - cu siguranță nu. Producătorii au dorit să ne ofere o doză puternică de simulare economică și comercială, fapt ce a reușit cu vârf și îndesat.

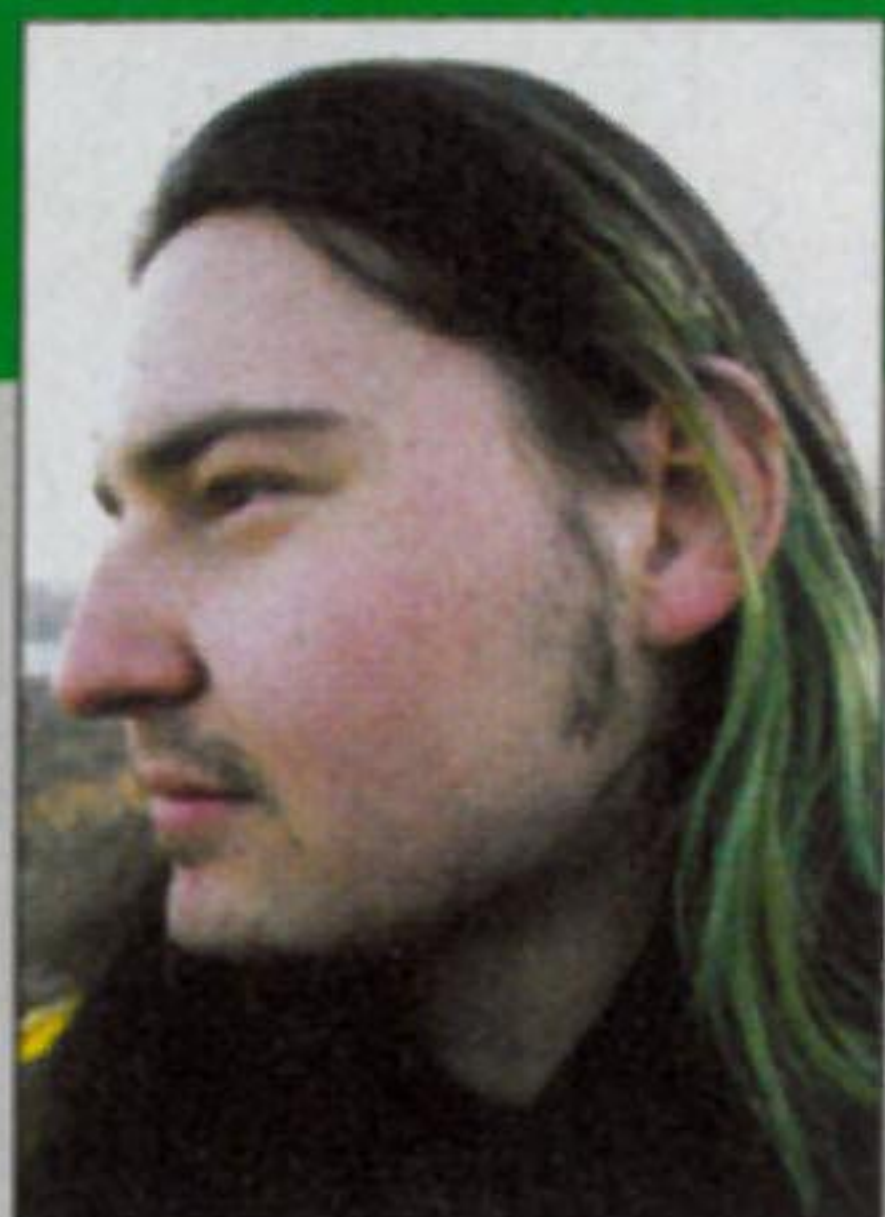
FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro



Casetă tehnică

Producător: Ascaron
 Publisher: Encore
 Punctaj: 89% Review PC Games Nr. 44/aprilie 2004

OPINIE
ERDEI JÁCINTCreatorul Deus
Ex se întoarce

"Mai bine eșuez spectaculos, decât să dezvolt un nou simulator de sport sau un nou joc de curse!" - iată unul dintre cele mai cunoscute citate provenite de la Warren Spector, părintele unor jocuri precum **System Shock**, **Thief** sau **Deus Ex**. Dar mult mai palpitant este ce face domnul Spector: designer-ul s-a scăpat la ultimul GDC și a anunțat că după o tăcere îndelungată a început dezvoltarea a două noi jocuri. La îndeplinirea planurilor sale mărețe îi este de ajutor și noua sa companie, botezată Junction Points Studios. Unul dintre cei mai mari guru ai industriei de jocuri este deosebit de încrezător, mai ales din cauza faptului că a reușit să adune la firma sa 24 de designeri deosebit de talentați (cel puțin așa spune el). Conform declarației sale, lucrează împreună cu echipa sa, de mai multe luni la două noi jocuri. Se pare că la dezvoltarea unuia dintre acestea participă și un titan al Hollywood-ului, Warren nu a vrut să dea însă mai multe detalii. Unii au profitat de această "scăpare" a producătorului și l-au asociat cu zvonurile conform cărora Spielberg ar fi tentat de industria de jocuri. Astfel s-a născut o nouă bârfă despre colaborarea Spector-Spielberg... Dar să lăsăm speculațiile pentru moment și să vorbim puțin și de al doilea joc care va fi dezvoltat împreună cu, Caroline Spector care, pe lângă faptul că este soția lui Warren, se numără printre cei mai apreciați autori fantasy din SUA. Creatorul **Deus Ex** recunoaște că se abține cu greu să nu vorbească de noile sale proiecte, dar, învățând din greșelile lui Peter Molyneux, nu vrea să facă declarații premature. Oricum el este încrezător în succesul uriaș al jocurilor sale. Dar de ce este asta o veste așa de bună? Nu neapărat din cauza scandalului stârnit de **Deus Ex Invisible War** și **Thief 3**, respectiv plecarea amară a lui Spector de la Eidos. Revenirea în ring a unor producători ca el sau ca McGee despre care am vorbit în ediția trecută, poate reîmprospăta industria de jocuri îmbâcsită de reciclarea unor idei de mult fumate.

Second Life devine afacere serioasă

Știm deja o grămadă de lucruri despre **Second Life** și despre eternele tentative de a se face publicitate, atât jocului, cât și diverselor companii implicate în "economia" acestuia. O economie care are implicații în viața reală, existând chiar și o posibilitate de conversie a monedei in-game în dolarul american. Ei bine, toate dintre acțiunile companiilor prezente în **Second Life** nu au fost decât tertipuri pentru a obține publicitate gratuită în ceea ce privește afacerile lor din viața reală. CNN, pe de altă parte, vine să ne comunice că firma de afaceri imobiliare Coldwell Banker se mută cu toate catrafusele în SL, pentru a vinde și închiria proprietăți



in-game. Este un pas simpatic pe care o ia economia acestui MMO, deoarece se pare că Banker a cumpărat deja o sumedenie de proprietăți pe continentul **Second Life** (majoritatea celorlalte compa-

nii dețin mici insulețe împărțite peste tot), subdivizând acest teren magic în 520 de case individuale, dintre care jumătate vor fi vândute, jumătate închiriate.

O nouă companie de jocuri

CEO-ul **Legendary Pictures**, Thomas Tull, în colaborare cu partenerul său de afaceri Vert Ellis, au anunțat recent că plănuiesc a înființa o nouă companie de jocuri, investind în aceasta nu mai puțin de 150 milioane dolari. Intitulată **Brash Entertainment**, compania se va concentra asupra producției de jocuri inspirate din proprietăți licențiate și filme co-marketed, jocuri despre care Ellis declară că sunt cele mai ușor de vândut. **Brash Entertainment** lucrează, momentan, la 5 asemenea titluri, printre care planuri pen-

tru un joc PC inspirat din recentul release al celor de la **Legendary**, **300**, și speră să producă un total de 60 până la 100



titluri pe parcursul următorilor 5 ani. Băieții aceștia doresc în mod nespus să ajungă "unul dintre cele mai mari studiouri", drept pentru care nu se vor sfii a... finanța diverși producători din întreaga lume. În trecut,

nenea Tull a fost executive producer la multe dintre release-urile **Legendary Pictures**, cum ar fi **Superman Returns**, **The Ant Bully** și **300**, toate dintre acestea având în cârcă un joc produs pe spinarea sa. Nu vreau să vă mai spun de calitatea îndoielnică a acestora, **300: March to Glory** a apărut recent pe PSP și a primit niște review-uri cel puțin lipsite de entuziasm. Tull produce de asemenea filmul **Warcraft**, inspirat din franciza celor de la **Blizzard**. Ei bine... le urăm succes așa, cu jumătate de gură.

10tacle, pentru in-game adds

Oficialii producătorilor germani **10tacle Studios** (responsabili pentru titluri ca **GT Legends**, **Neocron**), au anunțat un parteneriat strategic cu cei de la **Jogo Media** pentru a include publicitate în următoarele jocuri, pentru "a-și mări veniturile și oportunitățile". Chiar dacă este cunoscută mai mult pentru titlurile PC ca **GTR**

sau **Warfront: Turning Point**, compania a anunțat recent că a achiziționat franciza **Ready 2 Rumble** de la **Midway**, cu producătorul nipon **AKI Corporation** (care au pe conștiință primele două jocuri **Def Jam**, precum și câteva simulatoare de wrestling pentru consolele **Nintendo**), responsabil pentru asiduul proces de producție. Ei

bine, dragii mei, la deja interminabila listă de companii care au decis, de dragul banului, să accepte publicitate in-game, mai putem adăuga una. Așteptați-vă din ce în ce mai mult la titluri cu reclame la **Metro**, **Universal** sau mai știu eu ce alt supermarket aveți prin apropiere.

Sunteți pregătiți?

Dansați cu Wii

Și dacă tot vă spuneam că Electronic Arts s-a cam îndrăgostit, în ultimul timp, de muzică, iată o știre de ultimă oră pentru toți cei cărora le place să-și etaleze talentele corzilor vocale și talentele de dansatori profesioniști: EA anunță **Boogie** pentru Wii, un titlu exclusiv pentru platforma celor de la Nintendo, ce ar urma să apară cândva, pe parcursul acestui an. **Boogie** va fi un joc ce are la bază muzica și ritmul și se va folosi de toate avantajele pe care le are Wiimote-ul, Nun-chuk-ul, dar și de talentele tale în domeniu. Jucătorii vor putea dansa, cânta, juca în propriile lor videoclipuri, ce mai, e ca un mini-studio muzical instalat, confortabil, la noi în cameră. Și nu, nu sunt sarcastic. Mai mult decât atât, vom putea customiza o serie de personaje in-game



pentru a se potrivi cât mai bine cu stilurile noastre (sau skill-urile noastre) de gaming sau cu aptitudinile karaoke ale fiecăruia. Bineînțeles, când acest joc va apărea pe piață, redacția

PCG va fi cum nu se poate mai bucuroasă să vă împărtășească una sau două înregistrări cu potențialul fantastic pe care îl posedă în acest domeniu.

Company of Heroes 2

În recentul număr din Games for Windows, avem, surpriză mare, un coverage destul de pompos pentru viitorul **Company of Heroes 2**. Se vehicula de ceva vreme, într-adevăr, că se lucrează la ceva în universul WW II, însă nu se știa dacă va fi un add-on sau un sequel. Ei bine, se pare că e un sequel, iar noi sperăm să fie cel puțin la fel de reușit ca primul.

Darkness, amânat

Cei de la Starbreeze au anunțat de curând că noul lor titlu, **The Darkness**, are o altă dată de lansare, situată acum pe 25 iunie. În caz că nu știți, Starbreeze sunt cei responsabili pentru excelentul **Chronicles of Riddik**, iar **The Darkness** este un action game bazat pe o serie de comic-uri, având în prim plan un asasin plătit al mafiei și posedat pe deasupra. De cine, nu știm încă. Poate de vreo femeie!

Cel mai tare SMS CHAT! IN DIRECT!

GMMika

"Buna, iubire. Sunt o dulceata de fata, fara inhibiti, plina de viata si pasionala. Imi plac excursiile, plimbarile in aer liber, baietii atletici si sportul. Sunt foarte 'nebunatica' si as vrea sa fii si tu la fel! Daca vrei sa ne cunoastem astept mesajul tau, sau suna-ma la 1590!"

GMMiriam

"Vrei sa ne cunoastem? Eu te astept! Sunt blonda, sunt plina de viata si imi plac provocările. Pericolul il am in sange si nu ma dau inlaturi de la nimic. Vreau barbati cu spirit de aventura si plini de viata! Cauta-ma prin SMS la 1590 si lasa-te dus de val!"

GMDiana si GMMonica

"Hey, baieti! V-ati plictisit? Suntem doua fete deloc cuminti si va asteptam sa ne cunoastem cat se poate de bine. Va promitem ca nu va vom lasa sa va plictisiti nici macar o clipa! Dar pentru asta trebuie sa faceti voi primul pas! Ne gasiti oricand prin SMS la 1590, sau daca vreti sa ne auzim sunati la 1590. Pupici si va asteptam!"

GMOana

"Te-ai gandit vreodata ca viata e prea scurta ca sa ratam orice ocazie de-a cunoaste oameni noi si interesanti? Eu m-am gandit si de aceea vreau sa te cunosc cat mai repede. Prea multe despre mine nu-ti spun, decat ca sunt jucausa. Daca vrei sa afli mai multe scrie-mi prin SMS la 1590!"

GMMirela

"Daca vrei sa cunosti o fata care stie ce inseamna sa traiesti cu adevarat si stie sa faca un barbat sa simta ca traieste, cauta-ma! Ce pot sa-ti spun despre mine este ca sunt putin timida la inceput, sunt romantica si misterioasa, dar te voi lasa sa ma descoperi putin cate putin. Trimite-mi un SMS la 1590. Te sarut dulce si te astept cat mai curand :-)"

GMSerena

"O fata misterioasa asteapta baieti dezinhbati, plini de imaginatie si dornici de aventura. Daca esti asa cauta-ma si lasa-te prins de mrejele misterului si ale aventurii. Nu sunt prea rabdatoare, asa ca grabiti-va! Astept un SMS din partea voastra la 1590. ACUM!"

LIVE

NON STOP

Live SMS Chat! Cele mai dragute fete asteapta sa discute cu tine!

Trimite numele fetei cu care doresti sa discuti despre orice vrei tu, prin SMS la 1590 (ex: GMMika), sau *sună la 1590 si ea iti

*din Vodafone 1,15+iva/min si Orange 1,1Eur+iva/min

Acum si in Cosmote

UC-TV8/11/1

raspunde imediat!

Acum si in Cosmote

UC-TV8/11/1

tarif: 1,1E+iva/sms Orange, Cosmote Vodafone 1,15+iva/sms

Beta G.R.A.W. 2 se apropie de lansare!

Ubisoft a decis să anunțe data (ce-i drept, aproximativă) apariției lui **G.R.A.W. 2** pe PC: iunie 2007, așa că puteți juca **S.T.A.L.K.E.R** liniștiți în primăvara aceasta. În nobilul scop de a echilibra modul multiplayer, la care au lucrat cu o îndârjire spartană, developerii vor lansa un beta la începutul lunii aprilie. Harta pe care ne-o propun se va putea juca în modul **Recon vs. Assault**, în care Ghosts plini de gadgets vor trebui să îndeplinească obiectivul prin masacrarea a valuri-valuri de teroriști de factura telenovelic de sud-americană, care se respawn-ează fără încetare.

Capcom refuză PS3

Fetele de la Capcom au declarat că nu este momentul să se obosească pentru a-și porta titlurile de succes pe PS3, astfel, bijuterii ca **Lost Planet** sau **Dead Rising** nu vor vedea lumina platformei nipone. Ei bine, dați-mi voie să adaug aici, din partea mea, un "prea curând". Explicația poate fi una simplă: De ce să petreci timp aiurea purtând un joc de pe o consolă pe alta, când te poți concentra ca sequel-urile să fie multi-platform?

Noi detalii Team Fortress 2

Un post de pe forumurile **Half-Life** au scos la iveală câteva noi detalii despre anticipatul shooter **Team Fortress 2**, dintre acestea, cele mai importante și mai bine trasate par a fi cele legate de clasele prezente în joc. Iată așadar o listă cu ele, împreună cu armele primary, secondary și close combat:

- Scout: Shotgun, pistol, baseball bat.
- Soldier: Rocket launcher, shotgun, shovel.
- Pyro: Flamethrower, shotgun, fire axe.
- Demo Man: Sticky bomb slingshot, grenade thrower, broken bottle.
- Heavy Weapons Guy: Machine gun (mini gun), shotgun, fists.
- Engineer: Shotgun, pistol, wrench.
- Medic: Machine pistol, healing ray, bone saw.
- Sniper: Sniper rifle, machine pistol, club.
- Spy: Revolver, cigar case (PDA for switching your disguise), knife.

Unreal Engine 3, pentru Barbie

Într-un recent interviu dat site-ului GameIndustry.biz, vicepreședintele Epic Games, Mark Rein, a stat la taclale cu băieții și le-a împărțit câteva dintre fețele... ceva mai ascunse ale engine-ului de care este atât de mândru. Știm cu toții că, până acum, marile companii care au achiziționat licența pentru a folosi Unreal 3, se vor orienta în exclu-



sivitate pe partea de FPS/Action Shooter, cu exemple concludente, care fac până și pe cei mai pretențioși să saliveze. Și mă refer aici în special la **Gears of War**. Ei bine, Rein este foarte supărat pe acest lucru! În opinia sa, engine-ul de față ar fi potrivit pentru o mulțime de alte genuri, el recomandând cu căldură genul puzzle, în care, vorba lui, nu ai altceva de făcut decât să

rotești camera și să învârti tot soiul de pătrățele ici-colo. Îi înțeleg perfect frustrarea. Industria next-gen gândește astfel: dacă tot e să fac un shooter care se vinde, de ce să nu aleg Unreal 3? Drept pentru care, toate celelalte valori ale acestuia se pierd în urma capabilităților sale de a susține un FPS. Ei bine, vreau să particip la revoluția domnului Rein și sunt de acord ca, pentru început, să se înceapă producția la un simulator **Barbie**. Așa vrea și vicepreședintele.

Mexicul interzice vânzarea lui GRAW2. Grav!

Guvernatorul statului mexican Chihuahua (de acolo se trag câinii ăia nasoli?) a ordonat capturarea tuturor exemplarelor de **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** în patrioticul scop al interzicerii vânzării satanei occidentale în purul și inocentul stat mexican. Această prohibiție vine în urma declarațiilor primarului orașului Juarez (alt orașel liniștit, în care termenul violență nici că este cunoscut... nu, nu!) care consideră **GRAW 2** ca pe un apel la xenofobie, foarte dăunător relațiilor pașnice și de bună vecinătate între cetățenii americani și cei mexicani. Sunteți bineveniți să co-



mentați această situație de escaladare a unor tensiuni interetni-

ce, mai rău, intercontinentale, che carajo!

Demo și Beta Multiplayer Crysis!

Cred că ați citit deja vestea asta pe toate gardurile internetului: EA vrea să publice un

demo singleplayer și unul multiplayer din **Crysis** cu puțin timp înainte de apariția jocului.

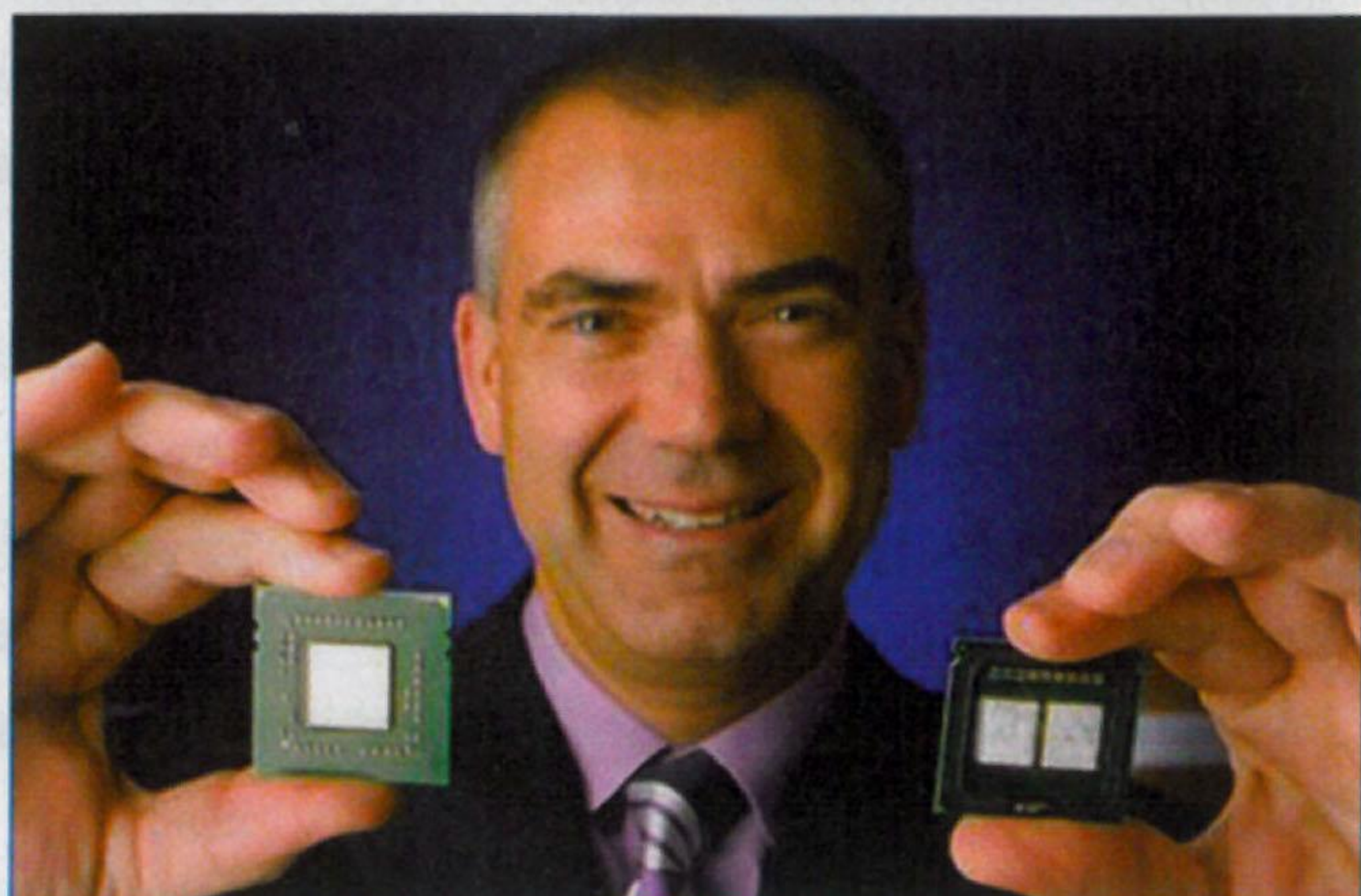


Colegii de la PC Games (revista germană, he he!) își închipuie că jocul **Crysis** va sosi în magazine în trimestrul al treilea al acestui an. Tot ei ne mai înștiințează că beta-ul multiplayer va găzdui 20.000 jucători. Acum, știți cum e, șefu' vrea una, secretara vrea altceva... Crytek a infirmat cifra de 20.000 locuri și s-a abținut de la orice comentariu referitor la data de apariție a jocului. Eh, timpul le rezolvă pe toate, aflăm noi mâine-poimâine care-i mișcarea!

AMD

Rugăciuni pentru Barcelona

Văzând succesul din ultima perioadă a lui Intel, liderii AMD își doresc să fi abordat într-o altă manieră epoca cu patru nuclee. Renumitul producător de procesoare se ascunde după meritele tehnice de a fi scos așa numitul cip four-core nativ, cu toate cele patru nuclee pe aceeași bucată de siliciu. Oricum, compania admite că Intel a făcut un pas uriaș



când a reunit o pereche de procesoare dual-core cu un nou multi-cip (MCM), la lansarea de anul trecut a versiunii Xeon "Clovertown". Acest cip four-core le-a permis celor de la Intel să revindică o tehnologie mult mai avansată decât a celor de la AMD, pentru prima dată în ultimii trei ani.

AMD este anacronic cu lansarea cipului four-core Barcelona, dar speră să recupereze. "Barcelona este un eveniment în lumea x86, la fel cum a fost

Opteron la lansare", a spus Mario Rivas, reprezentantul AMD. La nivelul de bază, Barcelona este pur și simplu un cip cu performanțe mai bune decât dual-core-urile Opteron. AMD speră ca procesorul să obțină o creștere cu 40% a performanțelor la rularea majorității aplicațiilor și la o

creștere mult mai mare în cazul aplicațiilor de tip floating-point. Și, lucrul cel mai bun, cipul se potrivește perfect la sistemele deja existente. AMD speră să continue seria deschisă de four-core Barcelona cu urmașul denumit Shanghai și cu eight-core-ul Montreal.

Gigabyte United

Divorțul Asus - Gigabyte

O nouă poveste de dragoste s-a terminat cu tragedie. Compania înființată cu doar câteva luni în urmă, Gigabyte United, a fost dizolvată în urma unei decizii luate de consiliul directorilor. În consecință se termină abrupt și colaborarea dintre cei doi acționari majoritari Gigabyte (51% din acțiuni) și Asus (49% din acțiuni). Decizia



de a crea o nouă firmă, pentru a-și păstra influența asupra pieței, a fost anunțată în august anul trecut, noua companie urmând să-și înceapă activitatea anul acesta. Noile produse ar fi ajuns în comerț - unele au și ajuns - sub denumirea de Gigabyte United.

Cauzele oficiale ale destrămării înțelegerii nu sunt cunoscute încă, dar fiecare dintre părți spune că decizia aceasta îi favo-

risează cel mai mult. Conform unor informații, în ciuda faptului că mariajul dintre Asus și Gigabyte s-a rupt, firma Gigabyte United va putea funcționa în continuare cu prețul unei restructurări masive. De la înființarea sa, compania a comercializat circa 2,2 milioane de plăci de bază și 580.000 de plăci video, cifra de afaceri din februarie atingând suma de 66 milioane de dolari.

Vista - vânzări duble față de XP

Microsoft a anunțat că a vândut în prima lună 20 de milioane de copii Windows Vista, o cantitate dublă față de numărul copiilor Windows XP vândute în prima lună de la apariție. Calculul include, pe lângă upgrade-urile și versiunile full de pe noile sisteme, și licențele Vista vândute producătorilor de calculatoare. Microsoft susține că vânzările mari reflectă și răspunsul pozitiv al pieței și pune Vista în situația de a deveni cea mai rapidă versiune Windows adoptată.

AMD DTX

AMD promovează din răspuțeri un nou format pentru plăcile de bază, denumit DTX. Reprezentanții companiei au declarat că noul format va permite firmelor ce assemblează sisteme de calcul să construiască PC-uri mai mici, mai silențioase și care economisesc totodată mai mult curent electric. Specificațiile recomandă noul standard pentru piața PC-urilor compacte, a declarat Jochen Polster, vicepreședinte de vânzări și marketing în cadrul AMD. Acesta a adăugat că aproximativ 20 companii au semnat deja acorduri pentru a produce plăci DTX și carcase specifice, printre acestea numărându-se Asus, Asetek, MSI, Gigabit, Elitegroup și Shuttle.

Primul cipset cu grafică ATI

AMD a anunțat disponibilitatea cipsetului 690, primul dispozitiv integrat destinat procesoarelor AMD ce include procesorul grafic ATI Radeon X1250. Integrarea GPU-ului în cadrul cipsetului are drept consecință faptul că PC-urile bazate pe acest cipset nu vor necesita o placă grafică separată. Modelul 690 este compatibil cu linia de procesoare desktop AMD și are integrată câteva tehnologii de vârf, printre care DVI (digital visual interface) și ieșiri HDMI (high definition multimedia interface) pentru imagini high definition. Aceasta include decodare hardware MPEG2, tehnologia de compresie încorporată în DVD-uri, ceea ce înseamnă mai puțin consum de energie necesar pentru rularea DVD-urilor pe calculator. Noul cipset este disponibil în oferta plăcilor de bază a peste 10 companii, incluzând Asustek Computer și Elitegroup Computer Systems.

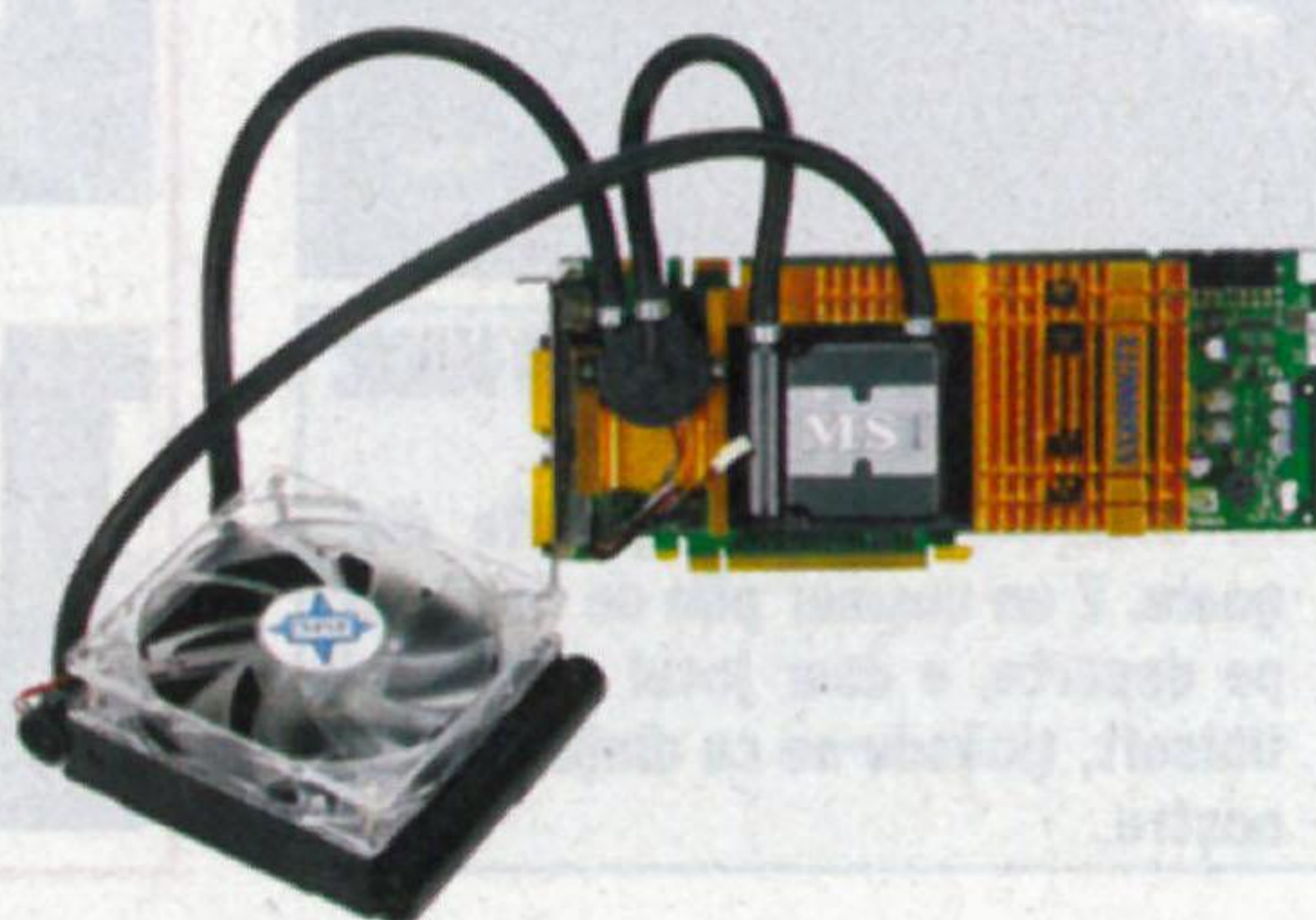
MSI

Și mai multă putere grafică

MSI a prezentat noile modele GeForce 8800 GTX supratactate din fabrică, ținând comunitatea gamerilor. NX8800GTX-T2D768E-HD-OC este echipat în continuare cu sistemul de răcire original, în timp ce NX8800GTX-T2D768E-HD-OC Liquid Edition - așa cum am putut vedea și la CeBit - a primit un sistem de răcire compact, bazat pe circulația unui lichid special de răcire. În cazul ambelor modele frecvența de

funcționare a procesorului grafic a fost crescut de 575MHz, în cazul primului model la 610 MHz, în cazul celui cu sistem de răcire special la 630 MHz. Frecvența celor 768 MB de memorie GDDR3 a fost crescută de la 900 la 1000MHz. În afară de TV-Out, placa dispune de două conectori dual-link DVI-I și suport HDCP. Plăcile care vor porni spre rafturile magazinelor încă de luna aceasta și au un preț

recomandat de 699, respectiv 799 euro. În afară de cabluri, CD-uri, adaptoare și manuale, MSI oferă ca bundle la noile sale plăci vedetă jocul **Company of Heroes**.



Topul cititorilor PC Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games.



1

SUPREME COMMANDER

(GPG/THQ)

SUPREMĂ STRATEGIE... zise fratele Ciprian în timp ce-i oblojea commanderului său rănile cu niscaiva bandaje de prim ajutor.

2



ARMED ASSAULT

(Bohemia/505 Games)

CÂND TE TREZEȘTI cu o pușcă în spinare și cu o canistră goală la cingătoare, e timpul pentru un refill, așa ne învață scriptura lui Paul.

3

BURNING CRUSADE

(Blizzard/Vivendi)

CU AL SĂU GNOM măreț și plin de verde în cap, Jacint zace pironit în fața monitorului, încercând să conjure niște apă.



4



RAINBOW SIX: VEGAS

(Ubisoft/Ubisoft)

A FĂCUT ARMATA cu ani în urmă, însă fratele Mircea e mereu la post, împărțind castane dureroase celor ce nu-și predau complet materialele.

5

NEVERWINTER NIGHTS 2

(Obsidian/Atari)

MĂREȚE SUNT PLAIURILE Neverwinter-ului... dar și mai mărețe sunt bug-urile ce-l bântuie zi și noapte fără încetare.



6



RISE OF THE WITCH KING

(EA/EA)

REMUS DEJA SE crede un mare rege vrăjitor. Recent, a încercat să conjure un succubus, însă l-a prins prietena și l-a pedepsit.

7

BATTLESTATIONS: MIDWAY

(Eidos/Eidos)

UN GÂND DE măreț strateg îi trece mai nou fratelui Jacint prin cap, atât de măreț încât nu vrea să-l împărtășească cu noi.



8



RESIDENT EVIL 4

(Capcom/Capcom)

UN RĂU REZIDENT zace în stomacul fratelui Pavel, resident nevoie mare, pe care doar un singur lucru pe lume îl poate curma.

9

NFS CARBON

(EA/EA)

MAȘINILE AU DEVENIT recent o mare pasiune a lui Ciprian, se visează mereu la volanul vreunui bolid. Noi îi recomandăm să își ia carnetul.



10



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

(Ubisoft/Ubisoft)

ÎNTUNERIC, DEMONI și alte didigoale. E un coșmar plin de rele? Nici pe departe, e doar jocul celor de la Ubisoft, ținându-se cu dinții de topul nostru.

Cele mai așteptate jocuri

Titlul Jocului	Publisher/Producător	Termen
The Sims 2 Celebration! Stuff	EA	6/04/2007
Delaware St. John: The Seaciff Tragedy	Lighthouse	15/04/2007
Experience 112	Micro Application	17/04/2007
Stargate Online Trading Card Game	Sony Online Entertainment	18/04/2007
Theatre of War	1C Company	19/04/2007
32nd America's Cup - The Game	Focus Home Interactive	20/04/2007
32nd America's Cup : The Game	Ascaron	20/04/2007
World Championship Poker 2: "All In"	Oxygen	20/04/2007
EverQuest The Anniversary Edition	Sony Online Entertainment	23/04/2007
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters	24/04/2007
Ankh - Heart of Osiris	XIDER	27/04/2007
FPS Creator X10	Game Creators	27/04/2007
City of Heroes/City of Villains - Issue 9 Breakthrough	NCsoft	Aprilie 2007
Dora The Explorer Fairy Tale Adventure	Atari	Aprilie 2007
Enemy Engaged 2	G2 Games	Aprilie 2007
German Street Racing	XIDER	Aprilie 2007
Law and Order: Criminal Intent	Focus Multimedia	Aprilie 2007
Limbo of the Lost	G2 Games	Aprilie 2007
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	Aprilie 2007
Lineage II: The Chaotic Throne - Interlude	NCsoft	Aprilie 2007
Monster Madness: Battle For Suburbia	SouthPeak	Aprilie 2007
Scratches: Director's Cut	Got Game	Aprilie 2007

Top 5 redactor

Jacint Erdei



1. WOW: BURNING CRUSADE

Încelestat în eternele lupte din Azeroth, m-am trezit aruncat, dintr-o dată, într-un univers cu totul nou, un continent ce avea să spună multe în bătaia care urma. Noi locații, noi provocări, noi monștri de doborât... Ce mai, suficient pentru mine ca să mă determine în a-mi reinnoi contul de WoW... pentru încă ceva timp. E timpul să-mi duc personajul la 70.



2. DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

În ultimul timp, foarte puține jocuri reușesc să mă țină în fața calculatorului pentru mai mult timp decât perioada de testare. Fie că aceste teste sunt obositoare, fie că jocurile nu mai îmi oferă ceea ce caut eu, oricum nu contează. Ce contează e că titlul Ubisoft a reușit să pună probleme serioase celorlalte evenimente din viața mea, acaparându-mi aproape tot timpul.



3. JADE EMPIRE

Cu toate problemele sale, cu toată linearitatea de care a dat dovadă, Jade Empire este extrem de simpatic. Poate datorită universului exotic în care se desfășoară, poate datorită unor personaje extrem de colorate, cert este faptul că, odată ce treci peste minuri, dai de un joc în care artele marțiale și magia se îmbină armonios, și care te poate reține mult la monitor.



4. FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

Cu timpul, jocurile vin și pleacă. Strategia, însă, are câteodată niște izbucniri răsunătoare de gameplay, acțiune și tactică, toate puse în aceeași oală și amestecate cu migală de chinez bătrân. Este și cazul lui Frontline, un joc care merge pe aceeași linie impusă, anterior, de seria Blitzkrieg și care, surprinzător, poate crea dependență, dar poate trezi și strategul din noi.



5. EUROPA UNIVERSALIS III

Din nou strategie, din nou hardcore. Nu știu de ce, dar de fiecare dată când dau de un asemenea titlu, nu pot să nu zăbovesc asupra lui mai mult decât ar trebui. De ce? Probabil că oferă suficient de multe pentru a-mi satisface cele mai ascunse dorințe. În cazul lui Europa Universalis III, dorința de a mă lăsa de o provocare serioasă, cum de mult nu am mai întâlnit.

"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!



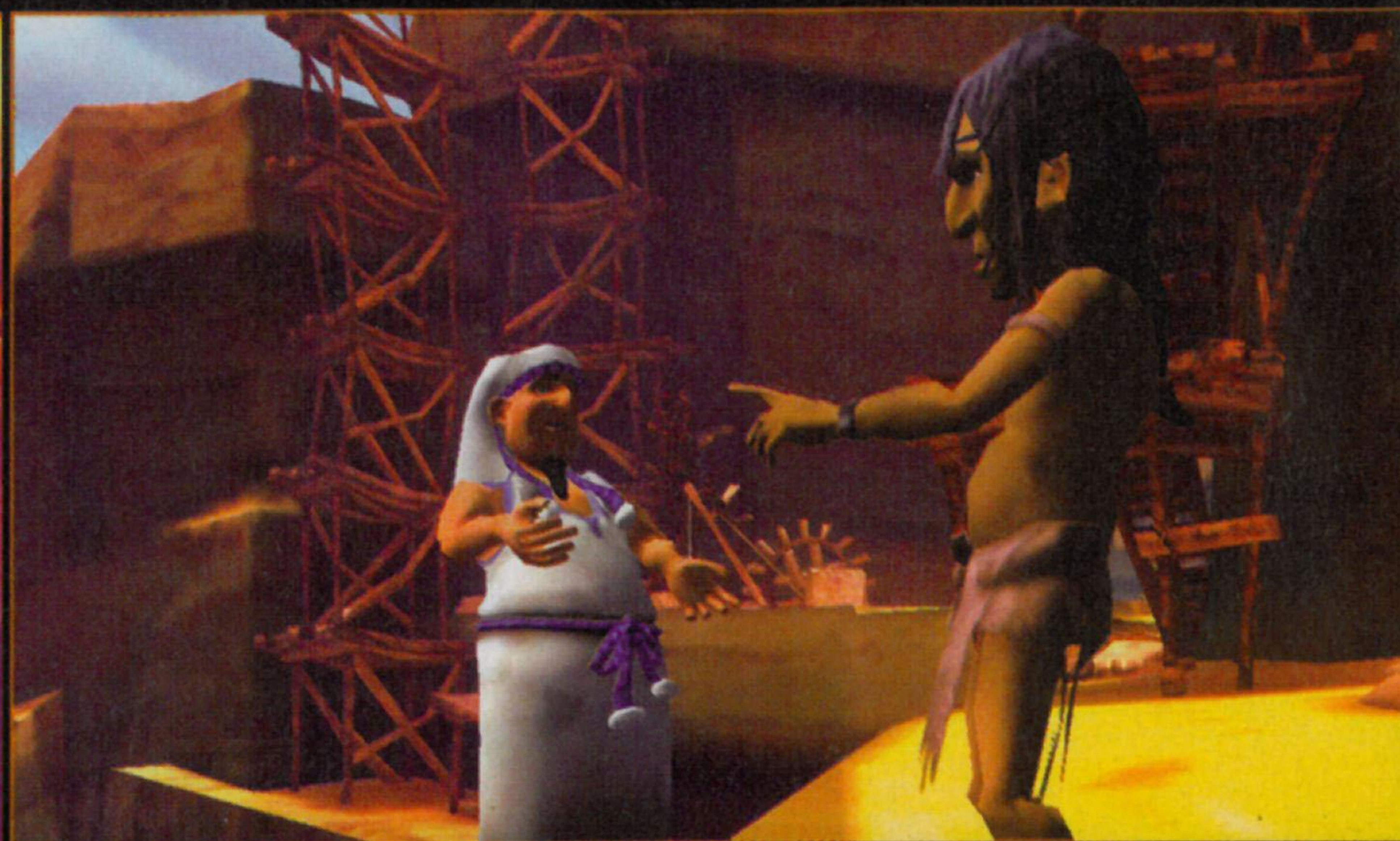
RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Producător: Deck 13 Publisher: Micro Application Gen: Adventure Termen: 27 aprilie 2007



Ankh: Heart of Osiris

Avem un motiv în plus să spunem că jocurile adventure nu sunt nicidecum pe moarte, ci dimpotrivă, sunt tot mai pline de vitalitate. După un an 2006 destul de consistent, Xider, noua marcă de jocuri din Deck 13 lansează continuarea jocului de succes din 2005, Ankh.

Ankh: Heart of Osiris, își duce jucătorii înapoi în Egiptul antic pentru a explora bazele de-a dreptul senzuale din acea vreme, templele subterane și aleile întunecate

ale Cairo-ului, sub forma unui tânăr aventurier și unui temerar refractant, Assil. Lepădându-se de blestemul de moarte și salvând Ankh-ul din mâinile lui Osiris, maleficul Zeu al Underworld-ului, Assil se trezește acum în străzile dosnice ale Cairo-ului, cu o mahmureală orbitoare, pentru a descoperi că Ankh-ul a dispărut. Acum Assil trebuie să recupereze Ankh-ul și să se asigure că acesta nu mai cade în mâinile lui Osiris; în caz contrar, Osiris va

putea să-și pună în aplicare planul diavolesc.

Ankh: Heart of Osiris duce jocul, locațiile și jucătorul la un nivel nou. Mediul este mai bogat, mai detaliat, acest lucru făcând posibilă o explorare mai temeinică, și o experiență a jocului mult mai vie. Voice acting-ul superior, cinematicile full motion, plus grafica (ce se vrea a fi) sofisticată și luminile dinamice, efecte de umbră și strălucire, adaugă dimensiuni noi jocului.

Assilium?

Fanii jocului original se vor delecta cu întoarcerea personajului principal Assil, într-



o interesantă poveste nouă și trăsnită, care te va amuza și te va captiva la fiecare întorsătură. La fel ca predecesorul său, **Heart of Osiris**, este foarte ușor de jucat, din clicuri de mouse. Acum vei putea intra în pielea lui Assil, Thara și a faraului, fiecare dintre aceste personaje având o personalitate mai bine definită, cu sarcini specifice.

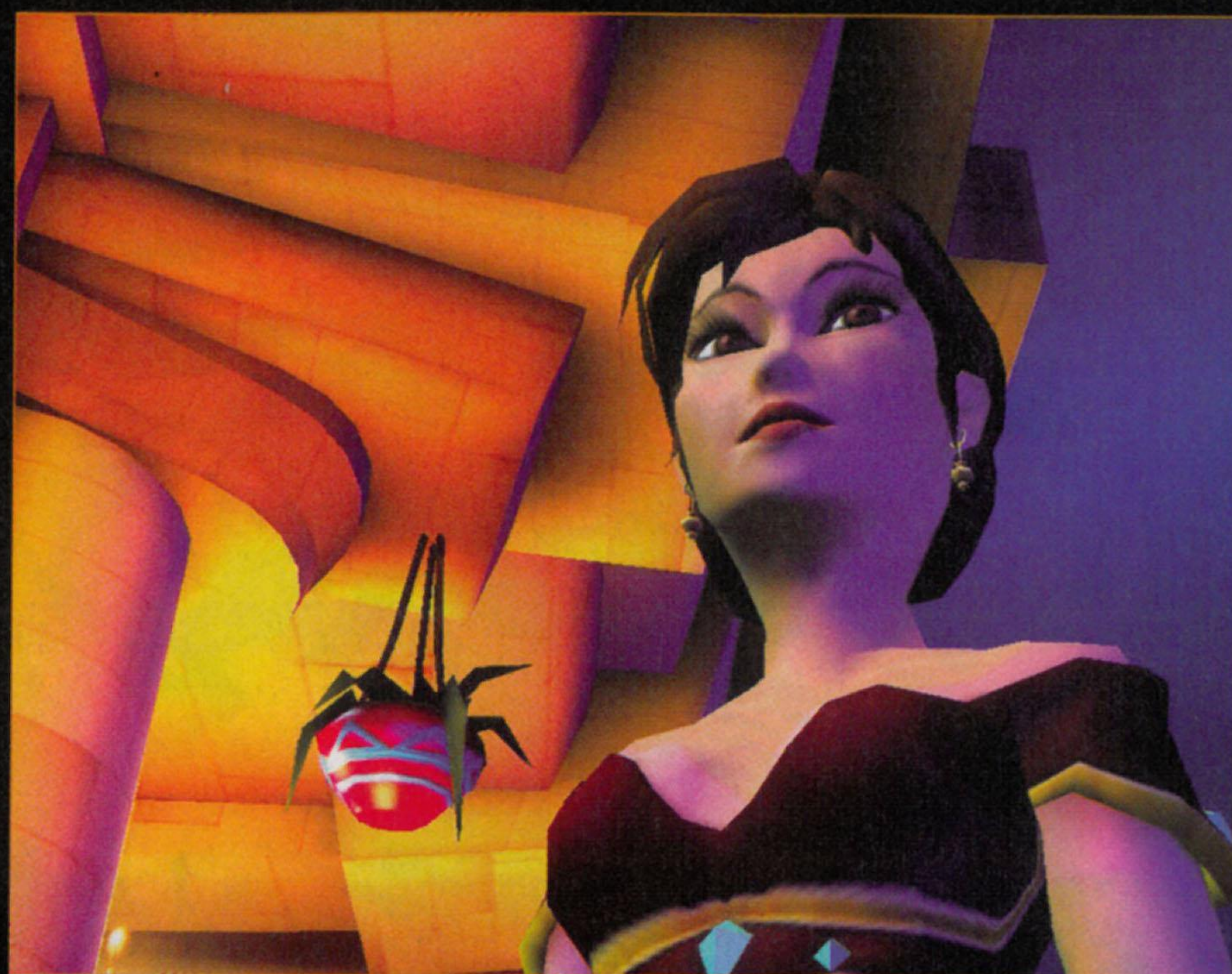
Xider a răspuns feedback-ului jucătorilor loiali și s-a asigurat că multe din trăsăturile favorite au fost incluse și dezvoltate în continuare în noul joc, pentru a îmbunătăți experiența jucătorului. **Heart of Osiris** îți permite să te implici mai mult în poveste, să intri în pielea personajului principal și să te cufunzi în lumea misterioasă a Egiptului. Trăsătura caracteristică a jocului, umorul negru, continuă și el să strălucească la fiecare clic al mouse-ului.

Domnul Helmut Schmitz, director de management al firmei producătoare spune: "Ankh a avut un succes atât de mare, încât

am considerat că este important să ne îndepărtăm cât mai puțin posibil de formatul original. Acest lucru a fost îndeplinit, dar îmbunătățit cu povești, personaje și locații noi. Fanii **Ankh** și noii jucători nu vor fi dezamăgiți de aventurile vii și bogate în caracteristici puse la dispoziția lor în noul **Ankh: Heart of Osiris**."

Totuși, ce-i nou?

În mare parte, funcțiile rămân la fel ca în prima versiune a jocului, cu câteva schimbări și adăugări, de exemplu, un pachet adăugat jocului pentru o porție de distracție mai mare. Mai exact, este vorba despre un codewheel "hands-on" care a fost încorporat în joc și inclus în cutia lui. Acesta ajută la descifrarea unui cocktail puzzle, care va debloca tot soiul de bunătăți pentru jucător. Este o manevră interesantă și inteligentă care, nu numai că folosește ca dispozitiv de protecție împotriva pirateriei, dar este și un obiect



drăguț de colecție.

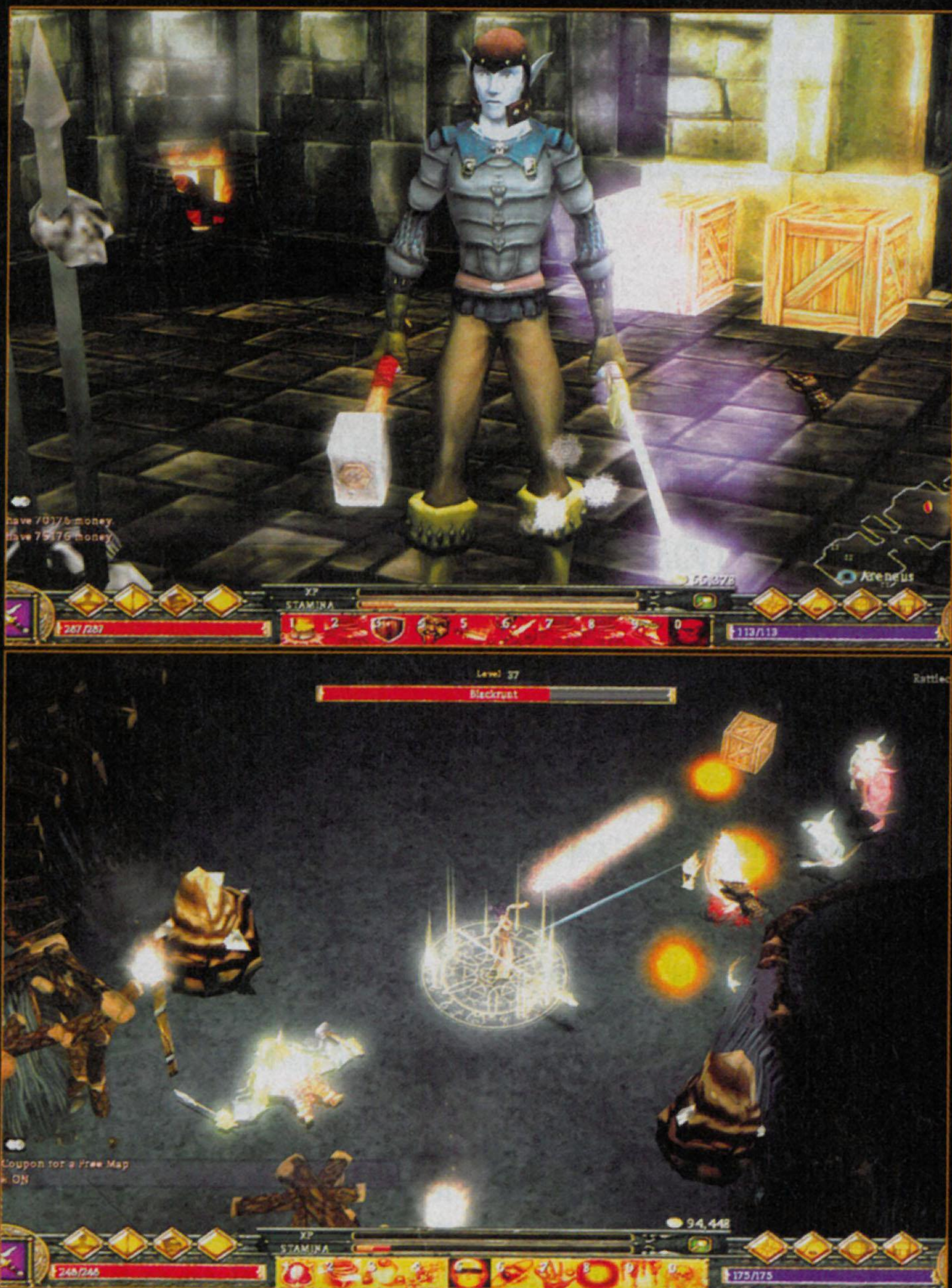
Ei, deja consider că am fost prea bun și blând în această scurtă prezentare a jocului, mai mult, cred că am umplut cu speranțe așteptarea succulentă a noului **Ankh**. Într-adevăr, datele sună bine, dar iertat să îmi fie scepticismul... e numai din cauză că în ultima perioadă piața de jocuri

adventure a fost împânzită de titluri mediocre (precum **Agatha** de pe Express-ul Oriental).

Așteptarea lui **Ankh** va lua sfârșit pe data de 27 aprilie a.c., când mânuțele mele vor opera iminenta disecție a acestui joc.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro



Producător: Flagship Studios Publisher: Flagship Studios Gen: MMO Termen: 2007

Mythos

Jucătorii cu buget redus care, totuși, doresc din tot sufletul să poposească din când în când pe meleagurile virtuale ale MMO-urilor, vor avea o nouă opțiune pe parcursul acestui an, în persoana lui Mythos. Titlul este dezvoltat de outpost-ul din Seattle al celor de la Flagship Studios. Pentru jucătorii mai susnumiți, Mythos va fi gratuit, atât în ceea ce privește download-ul, cât și joaca în sine. Flagship nu a menționat încă cum intenționează să își scoată părleala de pe urma acestui titlu, dar, ținând cont de faptul că nu avem de-a face decât, practic, cu un test al tehnologiei multiplayer al celui-lalt monstruleț ce stă pe vine de la producători - **Hellgate London**, profiturile nu trebuie să vină neapărat din buzunarele gamerilor.

Pentru cunoștințele noastre generale, este bine de știut că **Mythos** se desfășoară în magica lume Uld, unde toți participanții vor putea alege una dintre cele trei rase prezente - Humans, Elves și Gremlins, după care își pot lua desaga în spinare și pot porni la cutreierat ținutul. Jocul va avea, se pare, un feeling destul de similar dungeon crawler-ului **Diablo**, ceea ce nu poate fi decât normal, ținând cont de faptul că foarte mulți membri Flagship provin din blocul Blizzard care a lucrat la apreciatul RPG. Majoritatea dungeon-urilor vor folosi un sistem de instance, ceea ce înseamnă că acestea vor fi randomizate, astfel încât fiecare grup să aibă parte de aventuri unice.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro

Producător: Mad Doc Software Publisher: Vivendi Games Gen: RTS Termen: toamna 2007



Empire Earth III

Lupta pentru dominația globală reîncepe în această toamnă cu cel de-al doilea sequel al seriei Empire Earth, ce stă să pășească încet pe PC-urile noastre. **Greu îmi este să cred că există gameri care să nu fi încercat seria, așa că nu voi sta să zăbovesc prea mult asupra descrierii seriei, ci voi trece imediat la subiect.**

O, ce veste minunată

Sierra Entertainment anunță cu surle și trâmbițe că a treia parte a seriei **Empire Earth** va ateriza cu o alură regală pe scena RTS-urilor. Dezvoltat de Mad Doc Software, **Empire Earth III** se bazează pe același sistem "tried and true" **Empire Earth**, deținător al multor premii Editor's Choice Award, și un succes bine-meritat care a făcut ca jocul să fie vândut în

milioane de exemplare.

"Seria **Empire Earth** a primit laude peste laude atât din partea presei, cât și din partea fanilor, făcându-le celor de la Sierra Entertainment un privilegiu care le-a vândut produsul în numere halucinante" spunea Cindy Cook, conducătoarea departamentului de strategie și funcționar marketing pentru Vivendi Games. **Empire Earth III** va duce seria de

strategie la nivelul următor, cu capacitatea lui de a captura întreaga suprafață a globului și de a o pune la dispoziția jucătorului. Vei putea construi și conduce un imperiu din vremurile antice și până în viitorul îndepărtat, purtând bătălii pe tot globul de-a lungul erelor, într-o competiție pentru ocuparea globală. Spre deosebire de alte jocuri RTS ce te privează de răsfăturile victoriei,

Empire Earth III îți oferă un free-form gameplay continuu, ce îți va da posibilitatea să îți păstrezi unitățile de la o bătălie la alta.

Muncă grea pentru Mad Doc

Cei de la Mad Doc au avut o inspirație divină în momentul în care au luat sub o lupă paternă, feedback-urile fanilor la **Empire Earth II**. Adevărul e că, deși **Empire Earth II** nu ar fi fost un



STĂȚIUNE DE PENSIONARI Nu-l văd nicăieri pe fratele Paul...

best-seller, era de înțeles, deoarece Mad Doc au luat cârma creației de la fostul producător, adică Stainless Steel (cei responsabili de primul **Empire Earth**) și au fost nevoiți să împace și jucătorii scăldați deja în tainele RTS-ului și noii strategii ce se așează în fața monitorului. Acestea fiind spuse, dacă cei de la Mad Doc se conformează cu reacțiile fanilor, noul **Empire Earth** promițând să spulbere piața jocurilor.

Dar, din păcate, titlul va suferi de sindromul "reversul medaliei" datorită unui alt lucru care îi face pe producători să fie minuțioși în a lor muncă. Este vorba de o concurență între RTS-uri mai ceva ca la olimpiade! Am avut **Company of Heroes**, **Warhammer 40.000: Dark Crusade** și mai recentul, dar colosalul **Supreme Commander**. Iar aici am amintit doar titlurile de 90+. Cu asemenea titluri în tabă-

ra rivalilor, **Empire Earth III** are nevoie și de un pic de marketing, dar și de promisiuni îndeplinite.

Concretisme

Promisiunile în sine au o sferă de acoperire destul de substanțială, variind de la grafică și până la gameplay. Multă lume s-a plâns de aspectul jocului în timpul bătăliilor. Unitățile parcă erau armate de clone iar, după un timp, simțul războiului nu se mai putea discerne. Acest lucru putea să fie frustrant, mai ales la bătăliile de dimensiuni epice.

Furnicile de pe ecran nu mai erau atât de convingătoare precum ar trebui să fie. Producătorii doresc să elimine acest lucru prin câteva modificări. Prima va fi resize-ul dimensiunilor pe care ar trebui să le aibă unitățile. A doua se va lega strict de engine-ul grafic. Pentru o realizare reușită în



DANS SPORTIV DE MIG-URI deasupra Mezozoicului

ansamblu, grafica joacă un rol important, mai ales în cazul în care avem o puzderie de unități pe ecran. Engine-ul grafic pur și simplu a fost refăcut de la zero, tocmai ca să suporte noile îmbunătățirile aduse graficii în ultimul timp.

O altă adădire ce merită precizată este sistemul de misiuni de tip quest. Uită de fostele strategii de întemeiere a unei baze, produsul de unități pe bandă rulantă sau alte clișee cu care cred că te-ai obișnuit! Obiectivele tale vor fi clare, concise și te vor duce ușor spre o campanie ce promite să nu fie plictisitoare nici o secundă. În același timp, toate aceste quest-uri, precum am spus mai devreme devin un tot unitar și anume expansiunea pe glob. Iar globul pământesc ne va fi prezentat aici în toată frumusețea lui. De aici ne vom planifica strategiile, vom

analiza facțiunile adverse și așa mai departe.

Terra va fi împărțită în 3 regiuni majore: Occidentul, Orientul Mijlociu și Orientul Îndepărtat. Asta nu înseamnă că avem doar trei facțiuni în joc, ci doar că fiecare dintre civilizațiile pe care le veți alege se va afla (în momentele de incipit ale jocului) în una dintre aceste regiuni.

Mai multe detalii vom afla pe parcursul procesului de producție, dar urechile noastre vor fi permanent ciulite înspre ograda celor de la Mad Doc.

Sperăm că, vorba strategului, toamna se numără națiunile subjugate.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro



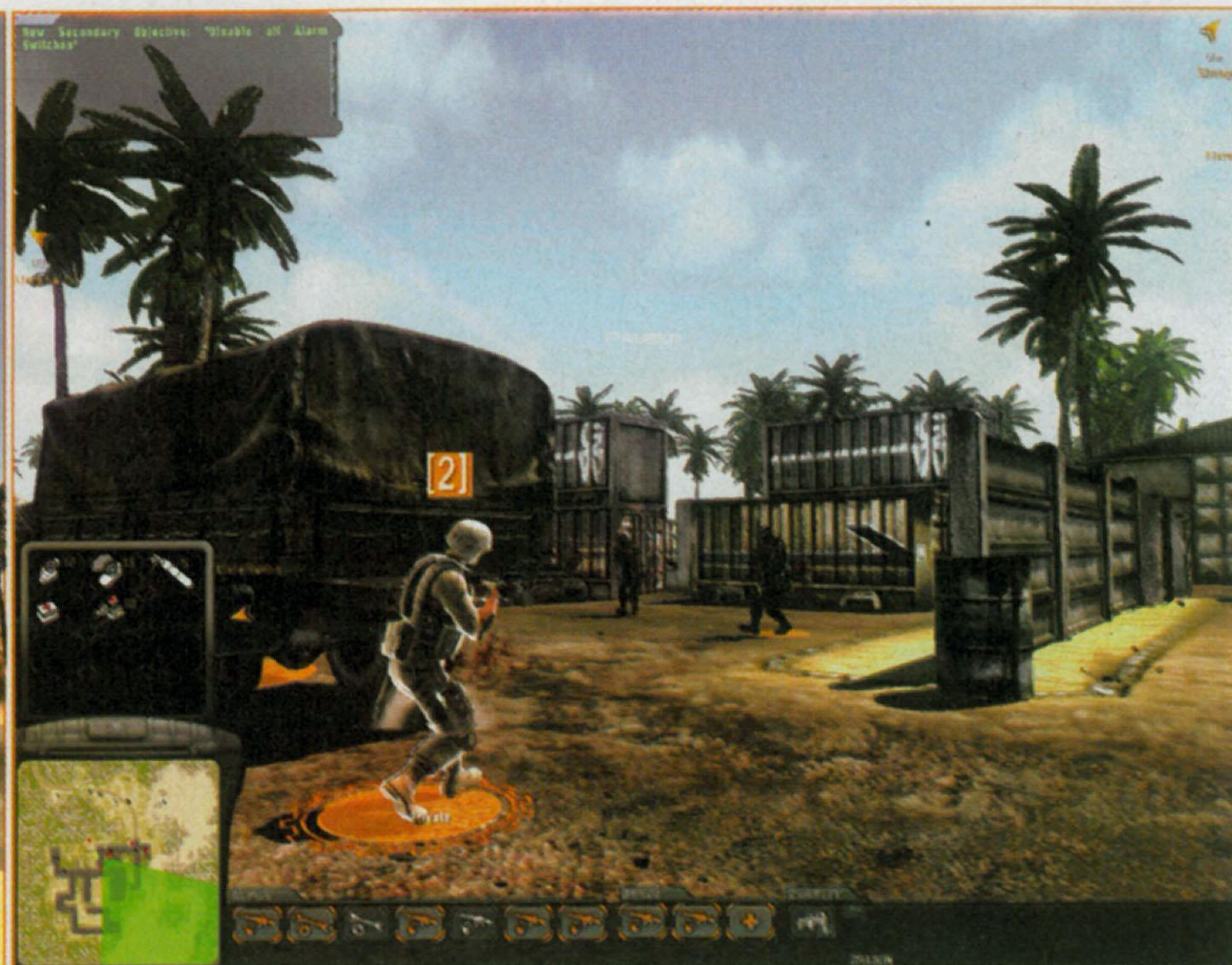
MĂI "MOLUSCĂ", îți văd neamul de la o poștă



ALINIAREA TIPICĂ Carnavalului de la Rio

Producător: Digital Reality Publisher: Freeze Interactive Gen: FPS/RTS Termen: Trim. II 2007





Anticipatul titlu al celor de la Digital Reality este ștanțat de către producători sub egida **"o combinație de strategie real-time cu un shooter militar",** adicătelea, mai exact, un polonic de Supreme Commander amestecat cu unul de, să zicem, Battlefield 2. Sună interesant, pe hârtie.

FPS RTS... que?

Cum spuneam mai demult, această mixtură de genuri pare, inițial, cel puțin una ciudată, dar, conform spuselor unor reprezentanți Freeze, ele nu au fost alese așa, doar de ochii lumii, la fel cum mi-ar putea veni mie geniala (și extrem de profesionista) idee de a combina fascinantă lume Solitaire cu un set de reguli AdnD, pentru a scoate pe piață un RPG. Nu, dom'le, alegerea făcută de producători are menirea de a cadorisi gamerii cu cea mai bună simulare a unei bătălii din viața reală, cu tot ce implică aceasta. Singura cale a fost aceasta, să ne pună pe noi, săracii cobai ludici, nu doar în șoșonii prăfuiți ai comandantului de oști sau a simplului soldat din bucătărie, ci a amândouă. Simultan, chiar!

Deja se conturează un titlu ce intrigă, cu multe elemente promițătoare. Cheia spre succes este însă una mult mai complicată decât se pare, deoarece avem de-a face cu două stiluri de-a dreptul contrastante, și ambele necesită a fi reprezentate pe joc pe picior de egalitate. Ești un fan FPS? Nici o problemă, ai la dispo-

ziție viteza și acuratețea cu care te-ai învățat prin sălile de net, atunci când ieșeau cu amicii la o chermize de Unreal Tournament; ești strateg convins? Vei avea o perspectivă mai largă asupra confruntărilor, plus control asupra mai multor unități. Field Ops dorește așadar să ne permită a alege varianta potrivită pentru fiecare situație în parte - cu posibilitatea, nereco-mandabilă însă (din varii motive), de a trece ca vântul și ca gândul prin joc, folosindu-te de doar unul dintre cele două genuri.

După trabucuri în Cuba

Ei bine, de când am văzut ultimele progrese ale acestui joc, a trecut ceva vreme, timp în care producătorii au avut răgaz să pună osul la treabă și să nu stea pe tînjală - și iată cum avem parte de un nou hands-on, plasat undeva în primele niveluri ale jocului (Santiago de Cuba), în care avem șansa să vedem în ce stadiu s-a ajuns cu producția. Povestea zice, în dulcele grai românesc cum că țărișoara respectivă a suferit de pe urma unei lovituri de stat nereușite, iar sus

numitul orașel a ajuns să fie noul centru militar al rebelilor. Misiunea noastră a fost aceea de a străbate cu atenție orașul până la principalul obiectiv (ruinele unei biserici) și de a aștepta întăriri. Odată rezolvată această problemă, a trebuit să ne deplasăm frumuseț, cu pușca în spinare, până la sediul principal al liderului rebelilor și de a-l captura (pentru a-l trimite la un proces absolut corect), eliminându-i, între timp, toți acoliții. Foarte simplu în teorie, ceva mai dificil în practică.

Harta în sine abordează un stil asemănător cu cel din Ghost Recon, cu străzi prăfuite și întor-tocheate și cu inamici care-ți apar în față exact atunci când nu te aștepți. Inițial, ținând cont de acest setting de... FPS pur sânge, ești tentat să pui mâna pe armă și să faci ceea ce face orice soldat care se respectă - să cureți întreg orașul de unul singur, folosind o eventuală funcție de zoom out pentru a permite medicului din spate să îți mai administreze câte un medkit. Ei bine, culmea, nu e



MUNCIȚI, proletarilor, că de aia vă plătesc!



APUS DE SOARE cu mașină fumegândă.

ușor deloc! Se pare că alternarea nevoii de a folosi cele două stiluri de joc apare implementată, chiar din aceste stadii timpurii, destul de bine. Dificultatea jocului nu este una pentru toată lumea, iar "mercenarii" tăi nu sunt prea rezistenți din fire. În plus, chiar și soldații echipați cu snipere cel puțin decente nu se dovedesc a atât de utili precum s-ar crede, drept pentru care e foarte ușor să fii flancat în câteva secunde de inamici mai greu de văzut.

Când n-ai cap, vai de... capul tău

Drept pentru care am încercat o tactică diferită, manevrându-ne soldații pe străzile orașului, folosind setting-ul de strategie (unul zoom out, clasic, dacă vreți) și, ce

să vezi, a funcționat mult mai bine. În primul rând, datorită străzilor de-a dreptul labirint pe care s-a desfășurat misiunea, acest zoomed out view ne-a permis, în special, să vedem unde să mergem, pe unde vin inamicii, dar și să vedem din ce parte ne fugăresc gloanțele. Ai mai multe opțiuni strategice folosind modul RTS și îți vei putea împărți echipa în două grupulețe, clasicele Alpha, Bravo sau mai știu eu ce alte denumiri pompoase au acestea, iar grupurile puteau fi utilizate fie ca un singur organism în sine, fie individual, fiecare membru al echipei în parte. În funcție de necesitate, bineînțeles, și am observat că respectiva misiune s-a pretat excelent modului stra-



SCHEMA ASTA de la Lăcătuș am învățat-o!

tegic. E de înțeles, în fiecare moment puteam intra în modul First Person, în pielea oricărui personaj.

O simplă privire aruncată pe hartă, ne-a lăsat să observăm că, de cele mai multe ori, existau două căi prin care se putea ajunge într-o anumită secțiune a orașului, drept pentru care era ceva firesc să ne folosim de cele două echipe Alpha și Bravo, încercând să profităm cât mai mult de posibilitățile strategice și să ne flancăm inamicii oriunde aveam șansa. Ei bine, aici a apărut o mică problemă, și anume legată de inteligența artificială.

Folosirea cover-ului este cum nu se poate mai vitală, drept pentru care fiecare membru al echipei trebuie să se comporte impecabil, însă câteva probleme de pathfinding (care, sperăm noi, vor fi rezolvate până ce versiunea finală a jocului ajunge pe rafturile magazinelor) pot crea foarte ușor frustrări generale. O opțiune a fost aceea de a folosi un micro-management excesiv în cazul fiecărei mișcări a celor două grupuri, însă, după un timp, atenția care trebuie acordată squad-urilor tinde să... dispară.

Tehnice

Din punct de vedere grafic, jocul arată destul de bine, chiar și în acest stadiu de dezvoltare. Orașul cubanez a fost foarte bine

redat, cu străzile și atmosfera parcă desprinse din filmele de specialitate. Ici-colo am putut mirosi și niscaiva arome de engine fizic, cu fum și explozii modelate realist și cu butoaie, uși sau alte obiecte de pe stradă reacționând în mod corespunzător atunci când o grenadă își face de cap prin preajma lor.

Vom avea parte, se pare, și de posibilitatea de a conduce vehicule, chiar dacă, până acum am văzut la "treabă" doar mașini civile și de poliție, al căror potențial la capitoul "devastat baza inamică" nu este tocmai unul satisfăcător. În schimb, pot fi ușor folosite pentru a crea o barcadă în mijlocul străzii, barcadă ce îți aduce, din nou, diverse avantaje strategice.

Din ce am văzut până acum, Digital Reality are șansa de a produce un titlu captivant, un action strategy care te va face să și gândești nițel înainte de a te arunca în gura lupului. Singura problemă pe care o mai văd eu este AI-ul, care necesită o scărmănare de felină și niscaiva optimizări grafice, nu de alta, dar oamenii sunt pretențioși.

În rest, toate bune și frumoase, așteptăm cu interes să ne FPS-im și să ne RTS-im nițel în Field Ops.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro



Hospital Tycoon



Joc cu lansarea stabilită în această primăvară, **Hospital Tycoon** este un joc de-a Dumnezeu cu temă medicală, în care ești pus la conducerea secțiilor de spital invadate de haos și care sunt întotdeauna pe punctul de a se prăbuși în fața unei crize iminente.

Ești provocat să alergi, să menții, să extinzi spitalele și să ieși basma curată din orice situație de criză, prin tehnici manageriale ingenioase. Lucrul cel mai infecțios din **Hospital Tycoon** este umorul de care dau dovada personajele (doctorii, asistentele și pacienții) care interacționează între ele și reacționează la modul în care conduci spitalul. Nivelul înalt de interacțiune a personajelor va crea un spital viu, care este, pe de-o parte, telenovelă și, pe de altă parte, comedie. **Hospital Tycoon** va crea situații care vor fi pe atât de amuzante pe cât vor fi pline de provocări. Echipele medicale maniace se vor confrunta cu pacienți suferind de cele mai ciudate sindromuri, precum bărbatul chinuit de "Monkey Nuts", sau funcționarul diagnosticat cu "Stress Zombosis", oameni ce vor necesita tratamente la fel de neobișnuite.

Hospital Tycoon promite să fie

foarte amuzant și dorește să mențină rețeta Deep Red de a fuziona nucleul gameplay-ului fostelor jocuri **Tycoon**, cu o simulare mai adâncă și mai bogată a personajelor. De asemenea, jucătorii vor conduce echipa medicală a spitalului, vor asigura îngrijirea pacienților, vor mări spitalul, vor dezvolta tratamente noi etc. Spații noi pot fi adăugate spitalelor, ca de exemplu un bloc operator, diagnosticare, terapie fizică și multe altele. Dacă reușești, pacienții tăi vor pleca acasă fericiți, iar dacă nu, armate de oameni bolnavi și nervoși îți vor face viața un calvar. Designul vizual bogat al jocului va da reprezentării comice și detaliate ale bolilor de care suferă pacienții. Cu cât sunt vindecați mai mulți pacienți, cu atât îți va crește și înflori imperiul medical, dar fiți atenți la bolile contagioase! Cei care sunt extaziați de god-game-uri vor avea motiv de bucurie, deoarece cel mai nou joc din domeniu care să încorporeze o temă medicală este **Theme Hospital**-ul celor de la Bullfrog, joc ce are aproape... zece anișori. Ar fi cazul să apară o doză de aer proaspăt lângă un bisturiu și un stetoscop.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro

Producător: GFI Rusia Publisher: GFI Gen: TBT Termen: Trim. III 2007



JAZZ - Hired Guns

În caz că numele vă duce la faimosul iepuraș verde al jocurilor de pe 486, țin să vă destram visele nostalgice precizând că Jazz - Hired Guns este o continuare a faimoasei serii Jagged Alliance. **După mulți ani de absență, noul joc promite să revigoreze seria devenită cult pentru cercuri, nu foarte restrânse, de gameri bătrâni.**

A acțiunea jocului este plasată pe coasta de vest a Africii. Aici a pornit o cursă de înarmare între facțiuni și o exacerbare a unei situații beligerante. Una dintre țările locale vrea să fie membră a unui club nuclear, dar nu are acces la resursele necesare pentru a o produce. Țara a finanțat revoluția dintr-o altă țară mică, țară care avea această resursă, logic.

Astfel, un regim special a fost stabilit în țara invadată, și toate resursele ei au fost predate invadatorilor. Fostul guvern al țării ocupate contactează niște oameni sugerând intervenția în situația prezentă, și anume răsturnarea guvernului invadator și restabili-

rea regimului vechi în țară. Din cauză că oportunitățile țării cuceritoare și ale tale nu sunt egale, vei începe un război de gherilă. Țara invadată nu poate să conducă operațiuni deschise în cea mai mare și mai puternică țară, temându-se de atenția întregii lumi. Astfel, te pui în rolul unui Che Guevara al prezentului. Jocul are la bază un număr de misiuni, douăzeci, unele obligatorii, altele secundare, de-a lungul cărora vei ajunge la răsturnarea guvernului și la o unire, o adunare a populației. Trecând de misiunile secundare, îți vei ușura trecerea prin cele obligatorii, adică cu cât treci prin mai multe misiuni secundare, cu atât îți va fi mai ușor să

îndeplinești misiunea principală a episodului.

Fiecare misiune este un nivel, în care echipa ta apare și execută misiunea de luptă. În real-time mode, poți controla echipa, care poate fi compusă din maximum 6 luptători. Misiunea este considerată îndeplinită abia atunci când toți soldații facțiunii adverse sunt distruși. Pentru succesul unei misiuni, primești bani, iar echipa capătă experiență; uite că ni se pregătesc și câteva elemente minore de roleplay. Între misiuni se pot angaja sau concedia mercenari, se poate vinde sau cumpăra muniție, se poate alege misiunea disponibilă (toate misiunile neîndeplinite ale episodului sunt dis-

ponibile simultan).

Acum, compania GFI și studioul de dezvoltare GFI Rusia anunță în mod oficial: "o luptă vehementă între trupe de mercenari extrem de bine antrenați ce vor trece prin Africa la fel ca o furtună de foc din viitorul apropiat. Folosiți toate metodele disponibile în lupta pentru putere și deveniți liderul celei mai puternice grupări militare din regiune."

Mai pe scurt, în aproximativ o lună de zile, puneți-vă cascheta de tactician și măcelăriți în lung și-n lat populația țărilor din lumea a treia...

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro



DINCOLO DE
AZEROTH...

LUPȚĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLÂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



DISPONIBIL ACUM

12+

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

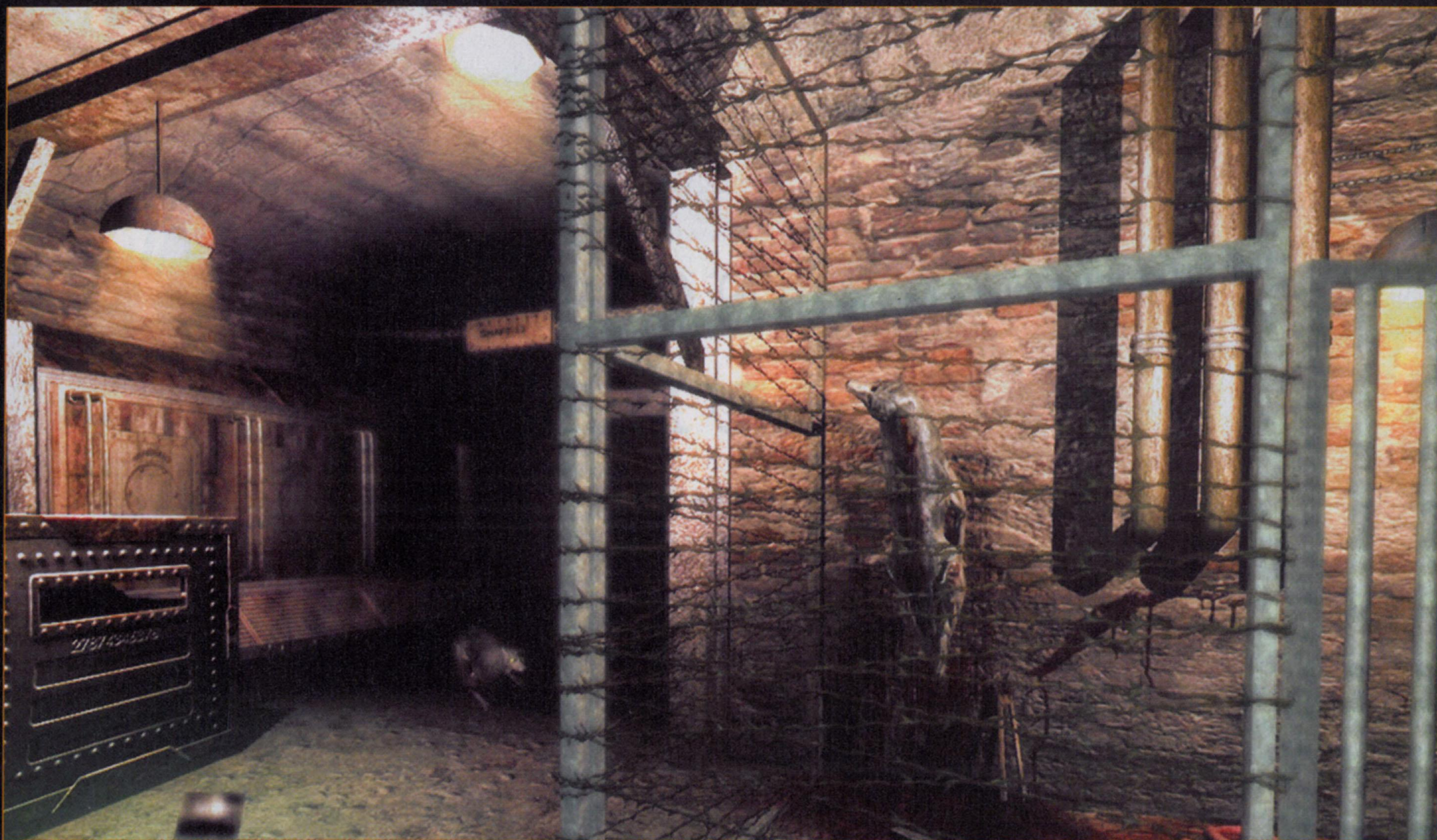
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90



Penumbra: Overture

Pentru cei care nu sunt în temă, primul Penumbra, apărut anul trecut, a fost un joc adventure first person cu o tematică horror. **Extrem de horror! Jocul a fost publicat gratuit, inclusiv în preabestia noastră revistă, și a făcut furori prin rândul oamenilor, gameri sau nu.**

Fără doar și poate a fost unul din cele mai bune jocuri independente ale anului trecut.



Horror, dar tehnic

Și precum succesul poate provoca halucinații cu tematică pecuniară (câștiguri financiare exorbitante), cei de la Frictional Games s-au hotărât să mulgă vaca industriei ludice și nu doar publicându-și sequel-ul pe bani, dar acest sequel va fi primul din cele șase jocuri ce vor apărea episodic. Uite că se poate trăi bine și ca producători de jocuri.

Penumbra: Overture este un joc de aventură first person, ce folosește un motor real-time 3D avansat, dezvoltat pe plan intern, care conferă jucătorului libertate

și îl imersează, ajutând astfel o poveste deja captivantă, unde trebuie să îți folosești inteligența pentru a-ți ghida protagonistul în încercarea acestuia de a-și desluși trecutul. Primul episod are loc într-o clădire subterană din Greenland, unde ești singur, confuz, și fără cale de scăpare. Ceva nu este în regulă... unde este toată lumea și ce sunt acele sunete stranii?

Povestiri la gura incineratorului

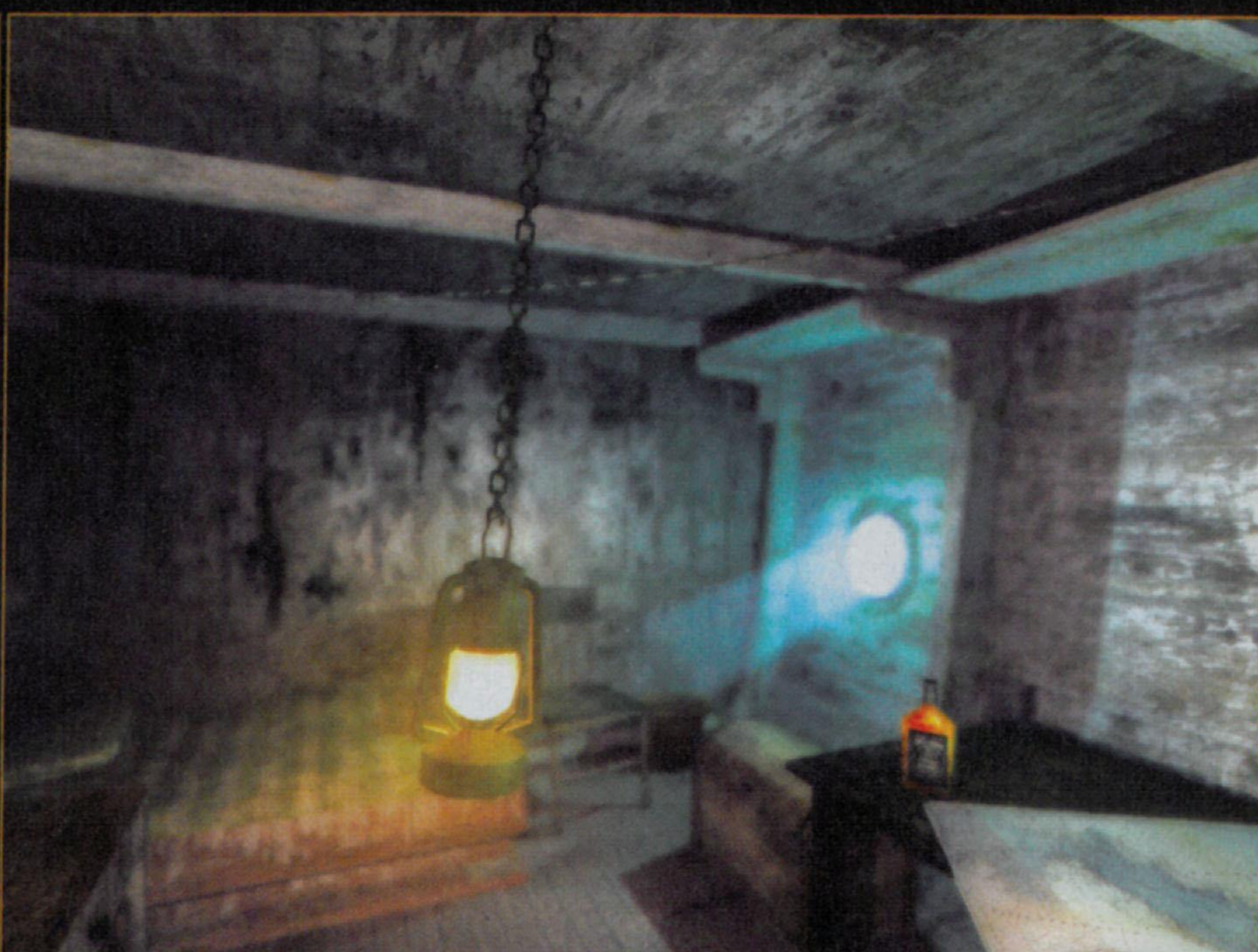
Au trecut deja două săptămâni de când mama lui Philip a murit,

și acesta primește o scrisoare de la răposatul său tată, pe care nu l-a cunoscut niciodată, și care îl roagă să recupereze o carte dintr-o cutie de valori și să o ardă. Intrigat de această cerință, el ignoră rugămintea tatălui său, studiază cartea asiduu și descoperă indicii care arată un loc straniu din Greenland. După mult timp de gândire, Philip decide să facă o plimbărică până acolo. Așa... de amorul artei. Ajuns în Greenland, și în mod cert nepregătit, se pierde aproape instantaneu într-o furtună de zăpadă. În pragul extenuării și urmărit de pericolul unei hipoter-

mii iminente, dă peste o trapă ciudată de metal. Convinși fiind că acea trapă era ceea ce căuta el, Philip intră. Pe măsură ce coboară și se scufundă în adâncurile necunoscutului, iar ceea ce părea inițial a fi o căutare a trecutului, se transformă într-o luptă pentru supraviețuire.

Plimbările prin întineric

„Penumbra: Overture” oferă un gameplay intuitiv și provocator, folosind immersive - mouse - movement interaction. Acest lucru îi dă jucătorului posibilita-



tea de a deschide, trage sau împinge (cu alte cuvinte, să manipuleze obiectele din joc) într-o manieră similară realității. Acest tip de interacțiune nu a mai fost folosit niciodată într-un joc și face puzzle-urile cu mult mai interesante. **Overture** nu este un joc al violenței sălbatice, cu toate că vor fi situații în care va trebui să faci față unui număr de creaturi

neplăcute și oripilante. Lupta este făcută în așa fel încât un dușman este foarte greu de omorât. Încercarea de a folosi o armă este un caz de forță majoră. În cel mai bun caz, vei reuși să-ți doboare dușmanul pentru puțină vreme, timp care îți va permite să fugi și să te ascunzi. Vei putea utiliza diferite obiecte din decor pentru a-ți opri dușmanii. Pietrele sau

cutiile grele pot fi aruncate peste aceștia. Apar, de asemenea, o sumedenie de acțiuni inventive ca, de exemplu, spargerea unei grinzi, în urma căreia pietre mari cad peste cei pe care nu îi avem la suflet. Sunt doar câteva măsuri pe care va trebui să le iei ca să ieși din situații periculoase.

Penumbra: Overture vrea să te țină concentrat, datorită faptului

că trebuie să explorezi medii înfricoșătoare, neștiind niciodată ce se ascunde după colțul următor. Cu o lume bogată în detalii și cu o poveste intrigantă, **Overture** are toate șansele să-ți transmită că faci parte din acea lume, pe măsură ce îi vei desluși secretele.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro

Producător: Spark Unlimited Publisher: Codemasters Gen: FPS Termen: toamna 2007

Turning Point: Fall of Liberty

Anul trecut în August, cei de la Codemasters anunțau că s-au înghătat la publicarea lui **Fall of Liberty**, un shooter cu premise simpatice, plasat într-o istorie alternativă, într-o buclă temporală pe care, probabil, nu și-ar dori-o nimeni. Jucătorul trebuie să-și apere mult iubitul pământ American de o invazie nazistă ce a avut loc în

1952 și, asemenea lui **Freedom Fighters** (ce joc, dom'le, și acesta!), toată furibunda acțiune se va desfășura în niște suburbii mizere și pline de gunoaie ale New York-ului, de această dată, totuși, la perspectiva first person.

Recent, Codemasters au anunțat o mică modificare în... estetica titlului, **Fall of Liberty** devenind, peste noapte, **Turning Point: Fall**

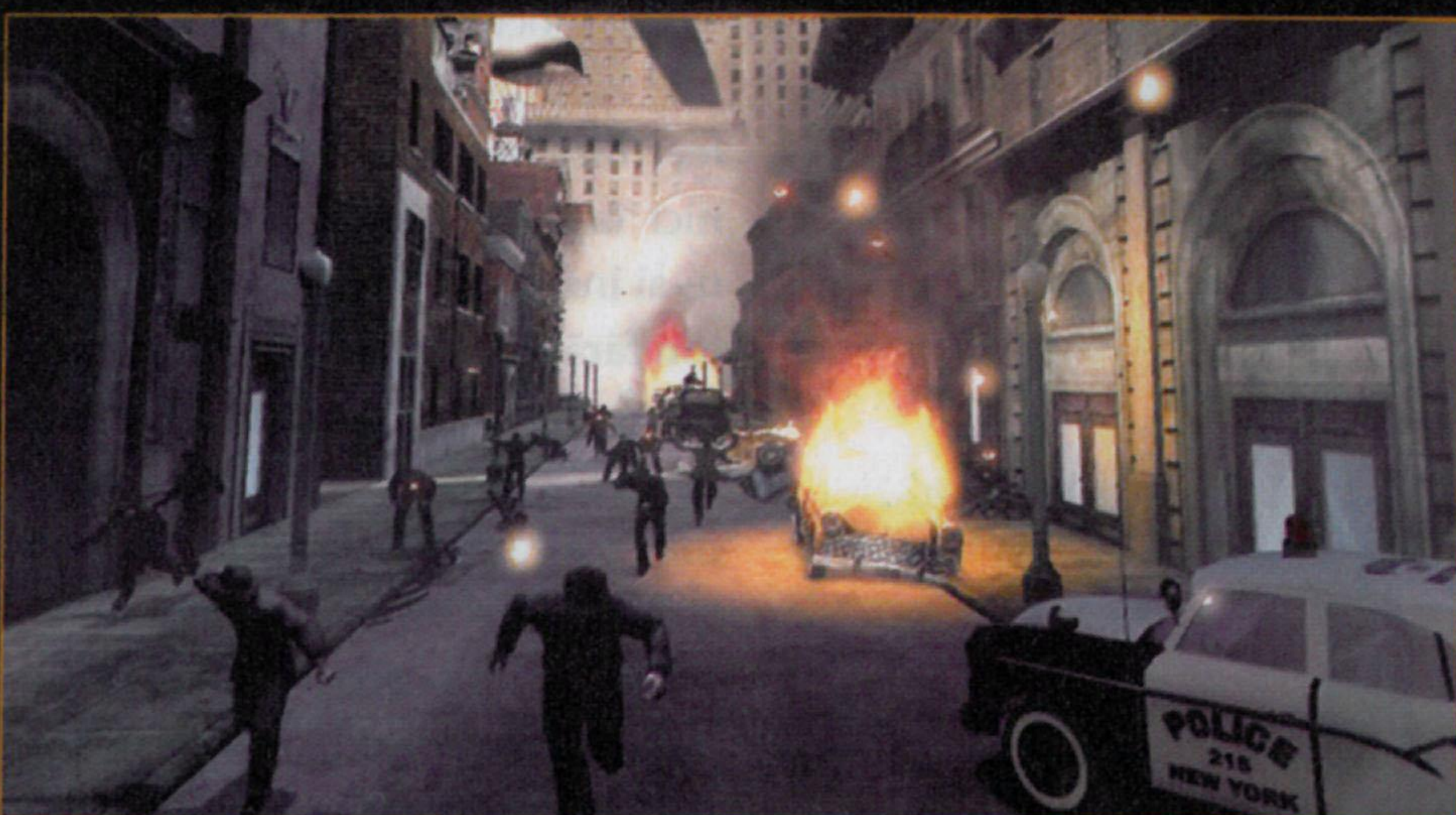
of Liberty. Nici un motiv pentru această modificare, nu ca ar fi nevoie de vreunul. Jocul va fi livrat în brațele consumatorilor din US și Europa pentru PC, X360 și PS3 în această toamnă.

Acest **Turning Point** este primul titlu next-gen ce trebuie să iasă din laboratoarele Spark Unlimited, studioul cu probleme "juridice" din spatele lui **Call of**

Duty: Finest Hour. În August, anul trecut, Spark a semnat o afacere cu Vivendi Games pentru a dezvolta o franciză next-gen, abandonând, aparent, "afacerea" exclusivă next-gen pe care o scrijelise pe hârtie, anterior, cu Atari.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro



Producător: Silver Style Entertainment Publisher: RTL Enterprises Gen: Adventure Termen: Trim. II 2007



Simon The Sorcerer Chaos Happens

Apariția lui Simon the Sorcerer 3D în 2002, a făcut tuturor o defavoare: fanii seriei s-au ales cu un joc prost, iar producătorii cu renumele afectat. **Cel mai căpos magician al industriei jocurilor video se întoarce din nou ca să încerce să-și refacă reputația.**



Cea mai mare problemă a jocului produs de Mike și Simon Woodroffe n-a fost nici trecerea la grafica 3D și nici faptul că aveai impresia că te-ai înscris cu Simon la un maraton fără de sfârșit. În ciuda faptului că și aceste lucruri au descurajat publicul, cea mai mare problemă au rămas bug-urile, care-ți stricau orice urmă de apetit pentru joc. După eșecul total al celui de-al treilea episod, nu e de mirare că au fost schimbați producăto-

rii, noul studiou fiind obligat să-și găsească inspirația în primele două părți ale seriei. Jocul este disponibil deja în limba germană, varianta în engleză se lasă însă așteptată - mai bine așa cu întârziere, decât o nouă dezamăgire.

În cel de-al patrulea episod vom avea de-a face cu un Simon schimbat, care în urma hoinăririlor adolescente din lumea reală, abia dacă-și mai aduce aminte de "copilăria" sa din primele două episoade. Noua aventură începe

cu o viziune în care Alix apelează la ajutorul eroului nostru, vorbind de un pericol teribil ce paște lumea magică. După ce caută prin garderobă după pelerina roasă de molii, Simon se teleportează de grabă în lumea unde au luat loc peripețiile sale, de unde pare să nu fi lipsit nici măcar o clipă. Alix pune capăt relației lor (o relație de care Simon nici nu știa), tot soiul de personaje necunoscute îl felicită și-l salută de parcă s-ar fi despărțit abia cu câteva clipe în



Cum pe vremea aceea nu se spuneau prea multe la radio, și cu atât mai puțin la TV, nu am dat atenție acestui fapt, poate și pentru

că, deh, noi românii aveam bomba atomică, da' o țineam secretă, pădurile noastre erau adevărate buncăre și noi eram, de fapt, buricul pământului; adică ăia care nu se tem de nimeni și pe care nu-i înțelege nimeni, la cât de geniali sunt. Toate astea se întâmplau prin secolul trecut, în 1986, sigur! Anii au trecut, câteva anomalii s-au isprăvit și pe la noi, dar nu ne-au afectat în măsura în care au făcut-o cu vecinii noștri, ucrainenii. De atunci jocurile video au reușit să creeze istorii paralele, engine-urile fizice îți iau ochii pe an ce trece, iar catastrofele

au flagelat lumea la fiecare decadă. Un subiect ca explozia de la Cernobyl nu putea fi lăsat departe în domeniul nostru preferat, și cei mai în măsură să dezvolte un joc pe această temă nu puteau fi decât... vecinii noștri, ucrainenii.

Năuci de atâta development la Meșterul Manole și fără vreo soțioară, Anușka, pe post de o frandă, creatorii lui S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl au acceptat resemnați jugul amar al unui producător californian, ghimpele imperialismului implantat sub omoplatul studioului din Kiev de către THQ. Supraveghetorul a primit misiunea să asigure un hepi end fericit acestui fiasco est-european. La câteva luni de la plantarea emisarului, THQ începe să vorbească deschis despre joc, să arate imagini, și are chiar tupeul să-i fixeze acestuia o dată de apariție: martie

2007. Prins în hăturile publisher-ului său, jocul apare chiar în versiuni preview prin redacțiile din "lumea bună" a gaming-ului, suficient de stabile ca să poată nutri câteva prime impresii pertinente.

Călăuza

La prima vedere, jocul are o alură de vast FPS adventure în care poți să faci cam tot ce te taie capul. Bun, asta e baza pe care a fost dezvoltat jocul. După câteva ore petrecute în preajma Cernobylului, însă, discerni cu claritate limitele impuse de THQ, fără de care nu cred să fi apărut vreodată S.T.A.L.K.E.R.

Tu ești The Marked One. Nu ai niciun nume, pentru că ești amnezic, și dacă așa te strigă lumea e numai din cauza tatuajului cu care îți este marcat virilul corpul: S.T.A.L.K.E.R. Cine ți l-a făcut? Ești un cobai pe care s-au făcut experiențe științifice secrete



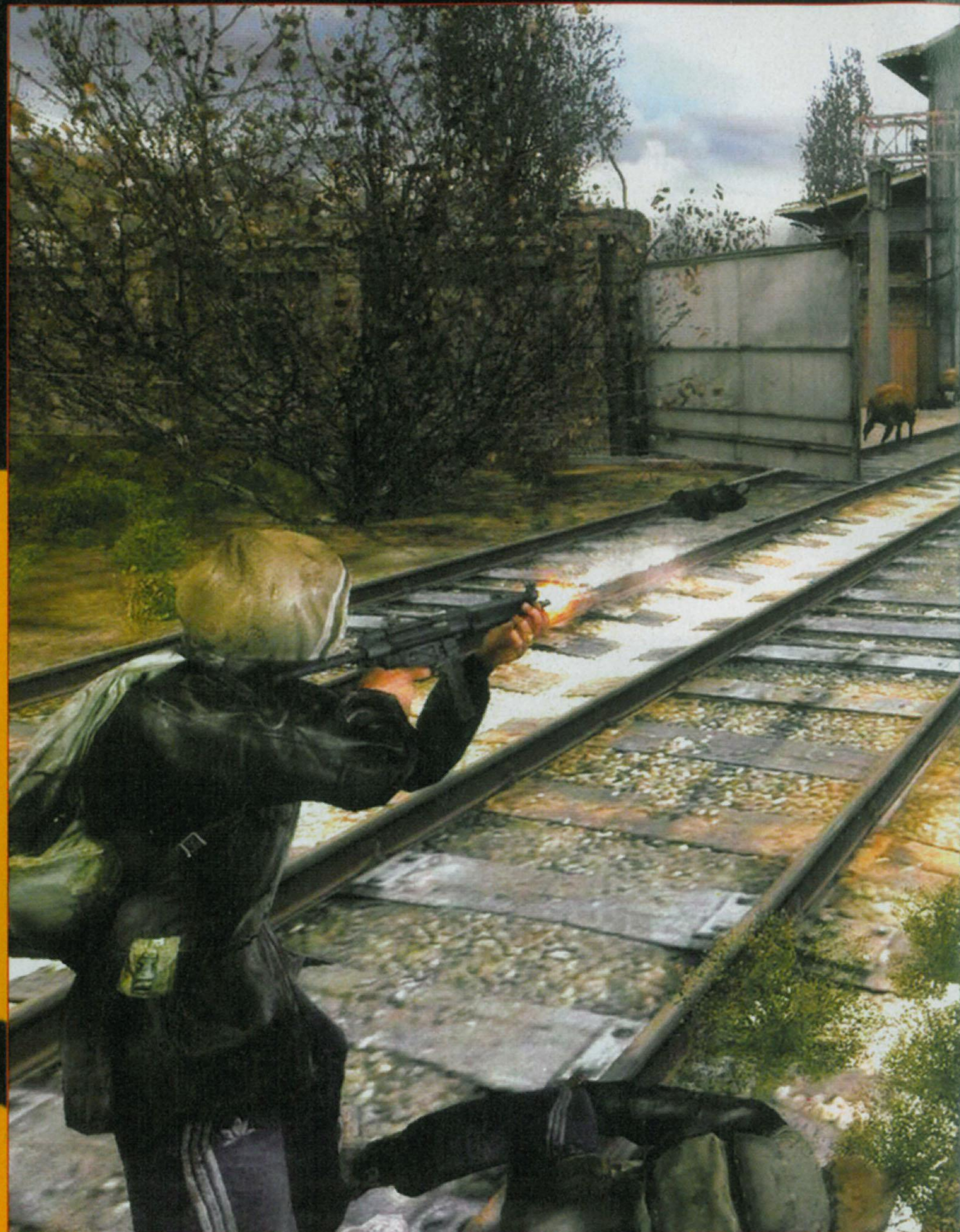
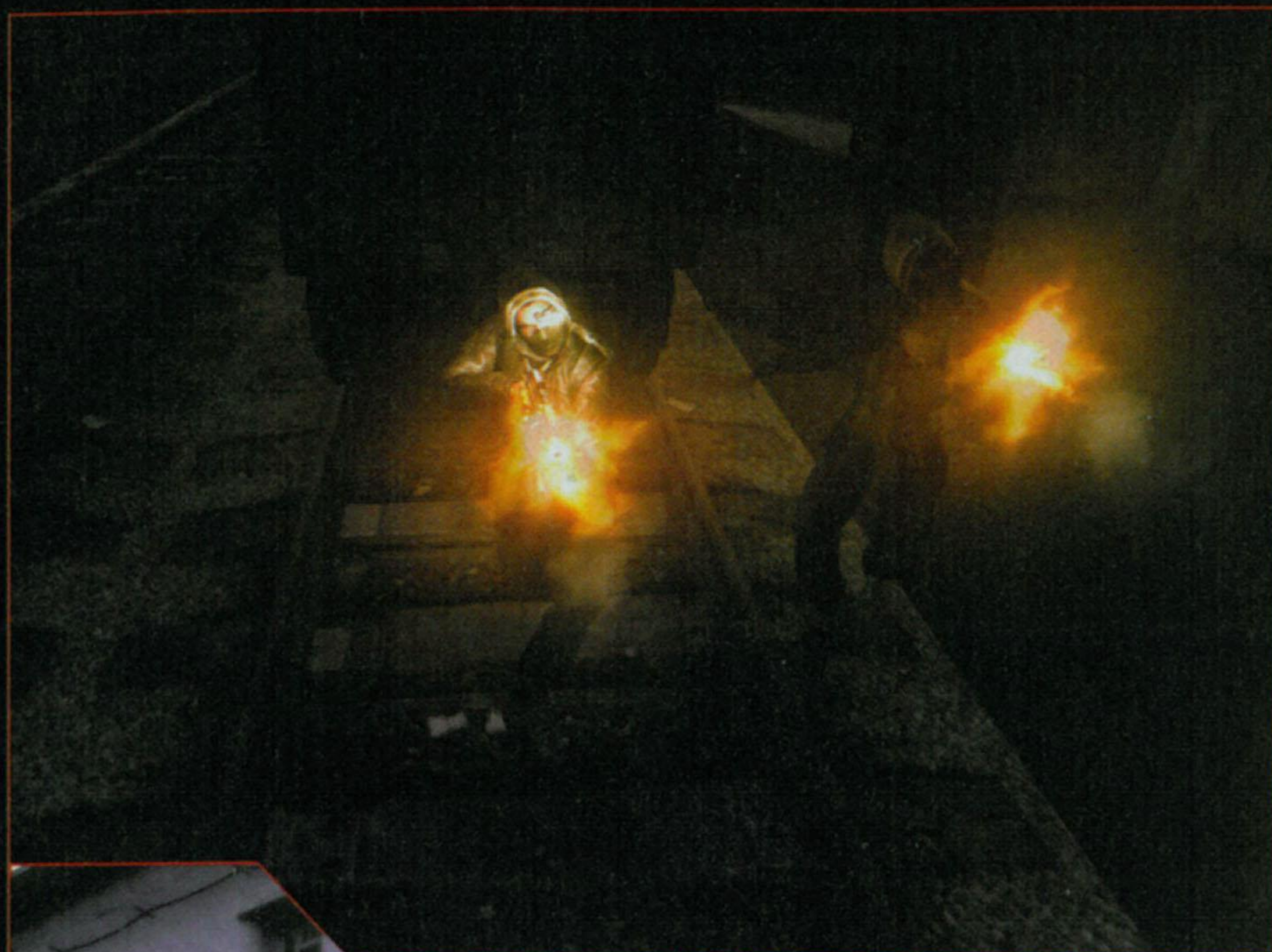
te? Căutându-ți identitatea, vei dejuca Marele Complot Mondial pus la cale de Oamenii de Știință Nebuni. Dacă nici asta nu este clișeu... Mă rog, adormiți, amnezic, năuc, eroul nostru se deșteaptă într-o bună dimineață în maghernița unui vânzător fără să-și dea prea bine seama dacă-i luni sau sâmbătă, dacă e secolul XX sau XXI. În câteva cuvinte, grasul îți explică esențialul Zonei, această minunată oază de verdeață devastată de explozia din 1986 de la Cernobyl și, douăzeci de ani mai târziu, de o nouă explozie, de data aceasta inexplicabilă, și cu efecte mai dure decât prima dată. Total dezzechilibrată, Mama Natură hrănește acum la sânul ei uscat tot soiul de mutanți, anomalii letale, dar și artefacte cu gabarit serios. Aceste blocuri de materie apar în mod spontan în locuri care mustesc de radiații, iar pericolele recoltării lor și proprietățile

uimitoare ale acestora, te recompensează cu bani frumoși. Rapid, o adevărată rețea comercială se organizează în jurul acestor artefacte și odată cu ea apare o întreagă societate cu orașe, coduri, comercianți, dar și cu bandele rivale, mizeriile și scursorile caracteristice.

Eroul nostru nu și-o aminti el prea bine multe lucruri, dar își recunoaște ca prin minune apartenența la gruparea stalkers, care sunt niște mercenari ce hălăduiesc prin Zonă cu diferite misiuni sau, pur și simplu, în căutare de artefacte. PDA-ul îți dă un indiciu important: înainte de accident, trebuia să ucizi un tip pe nume Strelak. Pis of cheic': nu ți se dă nicio explicație, nu știi nici măcar ce traume ai suferit în copilărie, dar te pui pe căutat targătul. Salvatorul tău, comerciant de tip armean, îți încredințează o misie, pe care trebuie să o realizezi în

paralel cu cea amintită mai sus. În lumea lui S.T.A.L.K.E.R., aceste două quest-uri înscrise în PDA, fără limită de timp, vor fi punctele tale de reper de-a lungul aventurii. În ciuda sărăciei scenariului, acestea îți dau ocazia să te implici în evenimente și, cum se întâmplă adesea în jocurile video, conferă eroului o importanță crescândă în timp. Misiunile principale sunt de regulă însoțite de alte misiuni mai ușurele: pe măsură ce te întâlnești cu mai multă lume în Zonă, vei putea purcede în căutarea cutărui sau cutărui artefact, dorit cu ardoare de vreun NPC întâlnit în vreun birt, sau la vânzarea nu știu cărui animal, a cărui blană este râvnită de un client. Unul îți dă 1000 de ruble numai ca să extermini o haită de



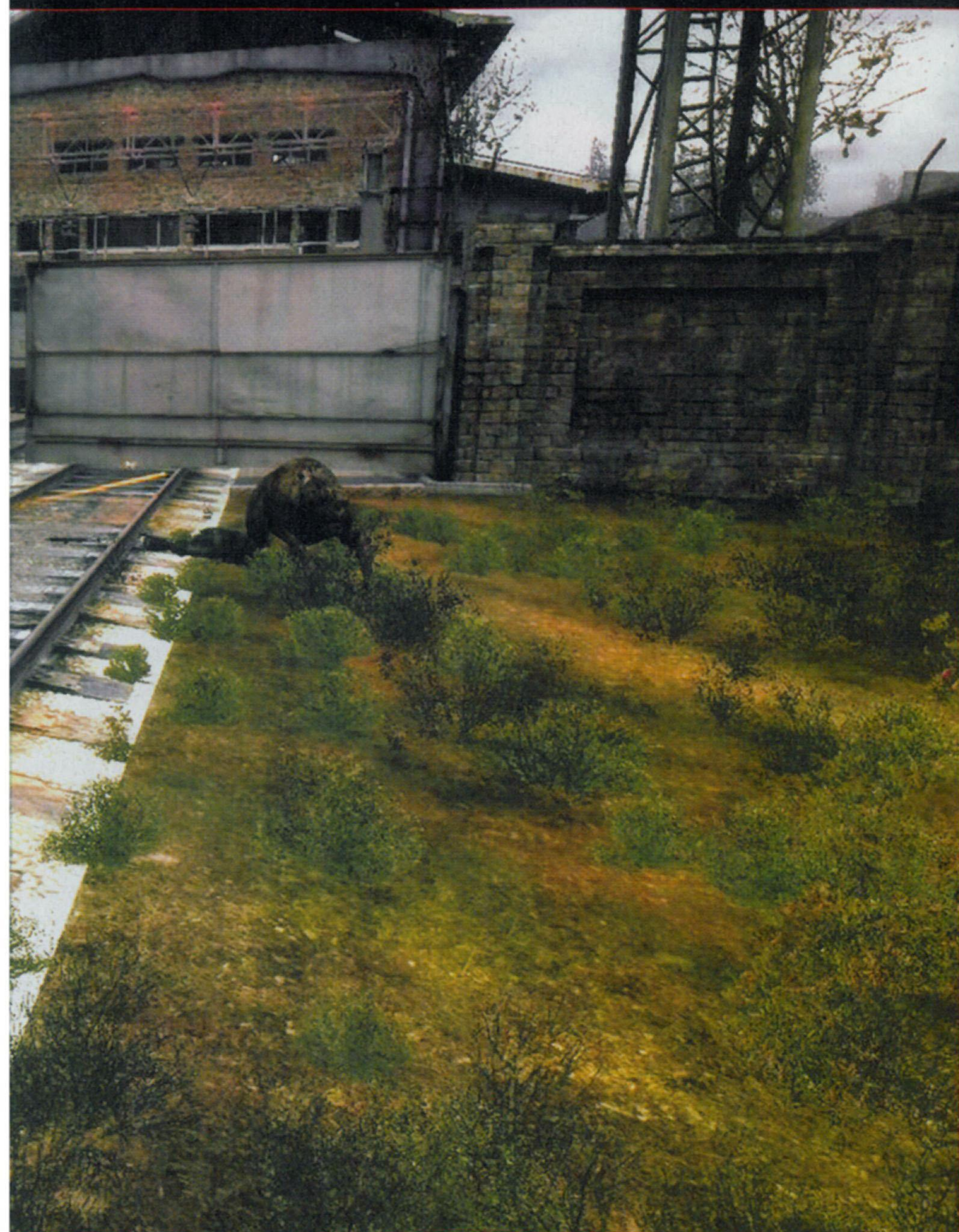


câini vagabonzi, altul te cadori-sește cu un AK 47 dacă omori un monstru ce bântuie o mlaștină, altul și-a pierdut pantalonii prin canalizare: clar, trebuie să-i găsești și vei primi un kevlar. Majoritatea quest-urilor secundare constă în a ucide un tip sau a colecta un item. Efectuabile într-o limită de timp clară (în general, o zi), aceste quest-uri secundare îți aduc mici sume de bani sau diverse obiecte, dar nu te ajută la progresie. Rareori, unele misiuni se întind pe patru sau cinci obiective care se înlănțuie și îți oferă posibilitatea să-ți faci prieteni în Zonă, printre oamenii de știință ai locului sau într-un gang de stalkers. Relațiile sunt foarte utile în caz de necesitate. Dacă misiunile secundare sunt nesemnificative (a se citi plictisitoare), ce interes mai poți să manifesti față de explorarea Zonei? Să colectezi artefacte? Aiurea! Îmi pare rău că trebuie să o spun, dar acestea nu sunt decât

niște vulgare gadgets pe care le vei vinde ca să mai faci un ban pe care nu-l vei mai cheltui... Ce rost are atunci să mai joci jocul ăsta?

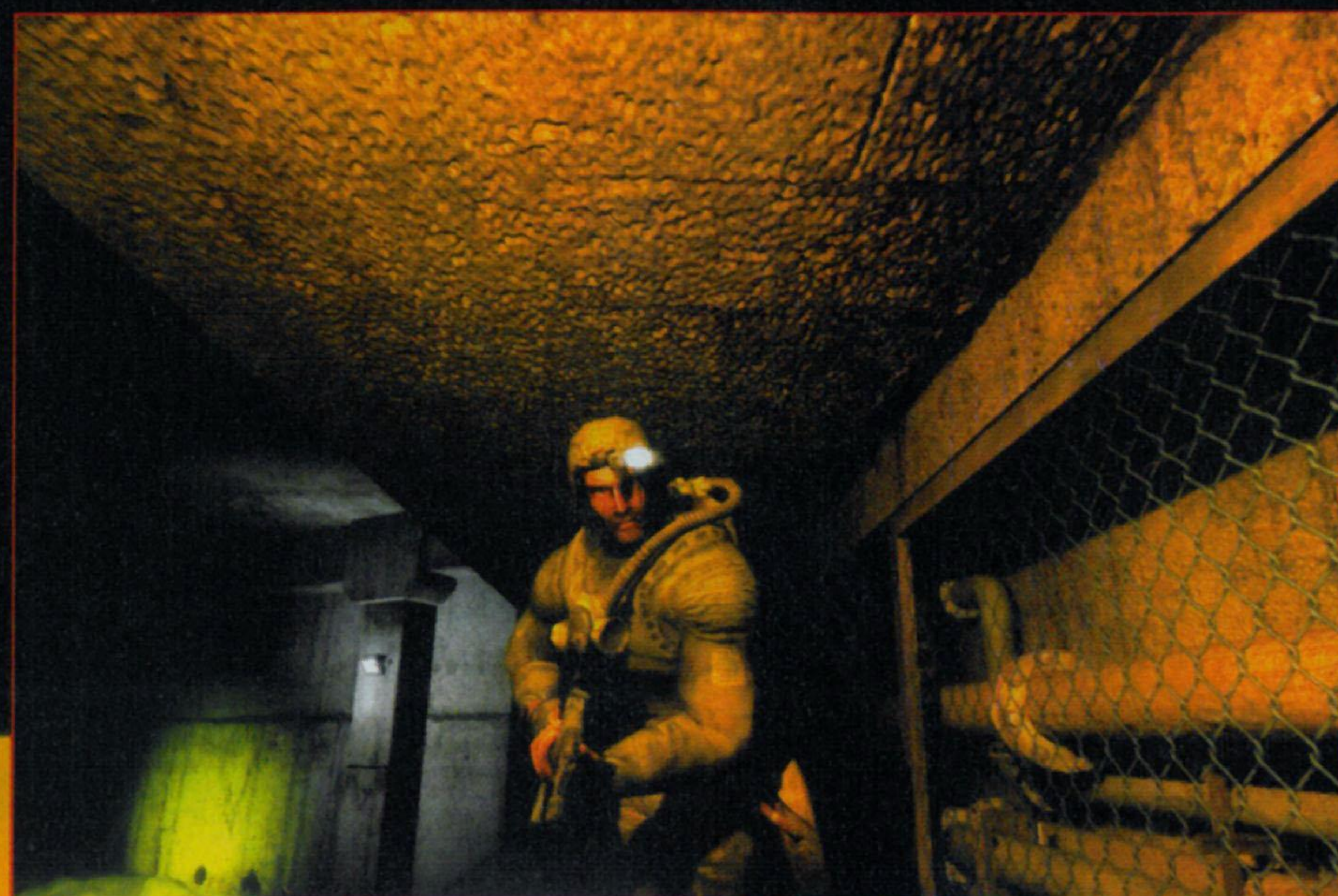
Cernobyl, dragostea mea

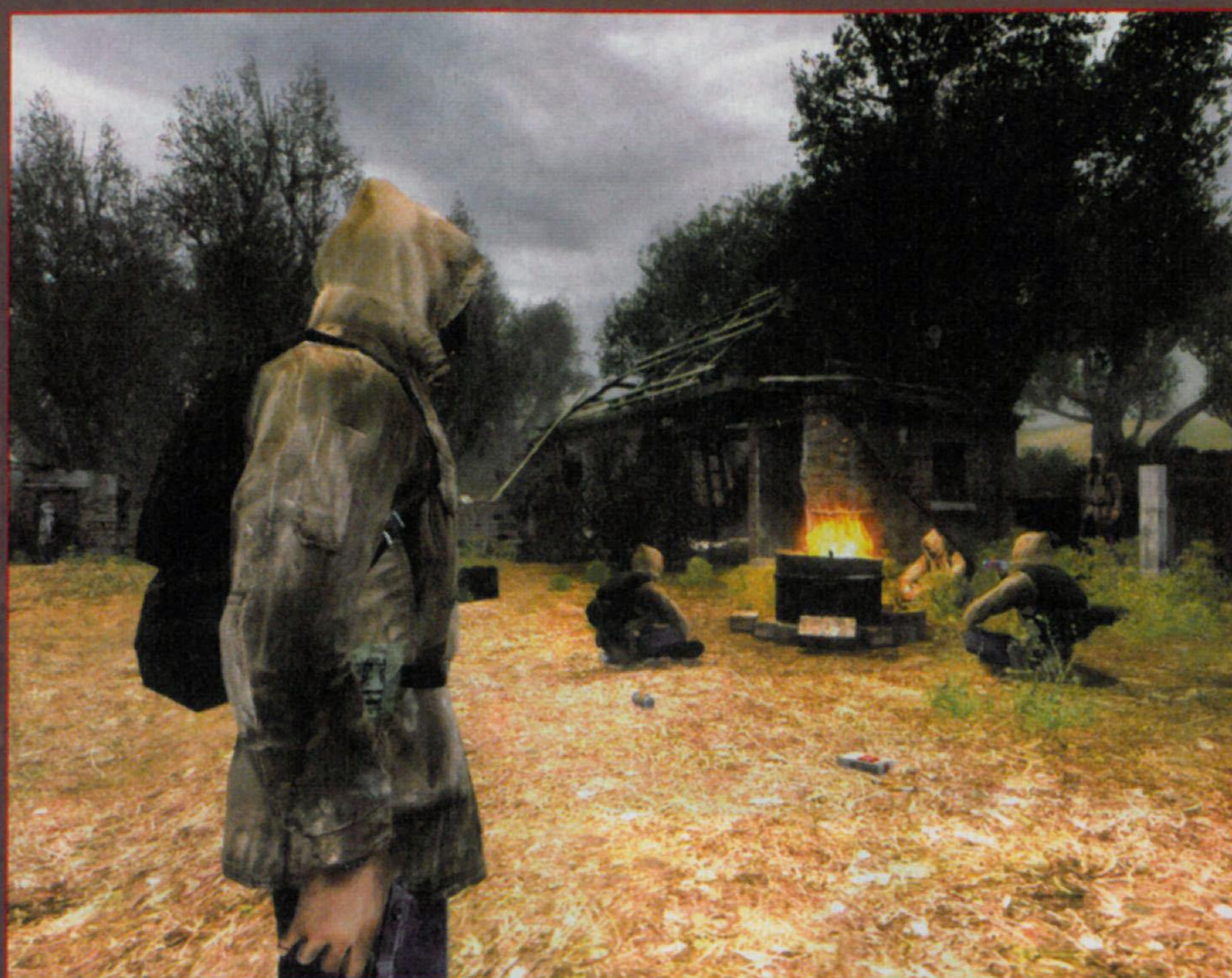
Modul de abordare a single-player-ului lui S.T.A.L.K.E.R. este simptomatic pentru ambițiile foarte RPG ale jocului. De exemplu, eroul nostru nu poate căra mai mult de 50 kile în spate, iar mânuțele sale nu pot ține decât o armă, pe lângă cuțit, câteva grenade și un pistol. Va trebui să recurgi regulat la trierea inventarului, să arunci unele obiecte sau să le vinzi comercianților; în același timp, trebuie să păstrezi medikit-urile, colțurile de pâine și alte kituri anti-radiații, fără de care nu poți supraviețui în Zonă. La fel, unele combinații, de exemplu, masca de gaze și vesta anti-glont, îți vor aduce diferite bonusuri contra focului, gloanțelor, substanțelor chimice și, desigur,



radiațiilor; artefactele pe care le porți la cingătoare îți oferă unele avantaje, cu prețul unor efecte secundare deloc agreabile, însă (de exemplu, sângerări frecvente). Nicio abilitate nu este însă vizibilă și nu ai o progresie a personajului ca în orice RPG tradițional. Gestiunea aproape permanentă a echipamentului, rar întâlnită într-un FPS, este însoțită de o adevărată cursă pentru înarmare, care ia proporții epice în cea de-a doua parte a jocului, odată cu înmulțirea armelor. Zona nu este deloc generoasă în muniție, comercianții, în număr limitat pe hartă, îți oferă cantități reduse de cartușe, iar NPC-urile care acceptă să facă schimburi nu îți vând niciodată. Ca să-ți procuri gloanțele, va trebui să scotocești prin buzunarele cadavrelor, amici sau adversari, ce-or fi, făcând tot timpul economie de rafale și jonglând în toiul luptei cu armele pe care le cari după tine. Foarte repe-

de, îți intră în reflex să faci economie și să răscolești terenul după o luptă, ca să recuperezi cutii de cartușe și pansamente. Senzația asta de penurie, care aduce o tensiune în plus luptelor, participă activ la sentimentul global de vulnerabilitate pe care îl ai de-a lungul întregului joc. Primele ore îți dau ceva de furcă, și aici trebuie să spun că **S.T.A.L.K.E.R.** are toate șansele să-și piardă mulți fani pe drum, într-atât de frustrantă pare aventura încă de la incipit. Înarmat cu un pistolaș și vreo trei bandaje, va trebui să lupți, să dai din coate, să te zbați ca să-ți faci un loc sub soarele unei lumi pline de mutanți, răufăcători și soldați ai căror neuroni care nu suportă discuțiile metafizice. La început, e mai bine să pleci fără să mai ceri restul, sau să te aliezi cu niște stalker în vederea unei lupte, ca să mai recuperezi niște material. După ce te obișnuiești să fii precaut, lucrurile se îmbunătățesc





FOC DE TABĂRĂ sau ce poți face cu câteva grame de uraniu îmbogățit

simțitor și, înarmat până-n dinți, mori mai rar, dar vânătoria de muniție rămâne tot timpul în actualitate.

Luptele!

Ce poate fi mai frumos decât plăcerea organică de a-ți ucide aproapele? La început, armele de care dispui sunt ridicol de imprecise și încleștările par fără sens. În acele momente triste trebuie să dai dovadă de viclenie și să abuzezi de slăbiciunile AI-ului ca să supraviețuiești. Foarte repede, pui mâna pe primele arme automate. Eh, luptele devin mai ușoare, dar ceva skill-uri tot trebuie să ai. Principala ta grijă trebuie să fie aceea de a face cât mai

multe headshots, ca să nu ai probleme cu muniția. Apoi, faci cunoștință cu comerciantul de la care cumperi încărcătoarele. Dacă îl vizitezi regulat, luptele nu îți vor mai pune deloc probleme.

În fine, în ultima parte a jocului, adversarii devin mult mai puternici. Din nou, trebuie să țințești la cap și să abuzezi de slăbiciunile AI-ului ca să rămâi în viață și să eviți să dai quicksaves. Comportamentul adversarilor este aleatoriu. În general, băieții se comportă decent, dar, din când în când, sunt loviți de sclipiri de geniu. Dintr-o dată îi vezi că se repliază, te înconjoară, te așteaptă ca să te prindă într-o capcană meseriașă. Oricum, reacțiile lor



CULOAREA ROȘIE atât de dragă poporului rus

imprevizibile și puterea lor de foc contribuie la alimentarea tensiunii jocului și la impresia de nesiguranță în timpul confruntărilor.

Radiații, frate, nu glumă!

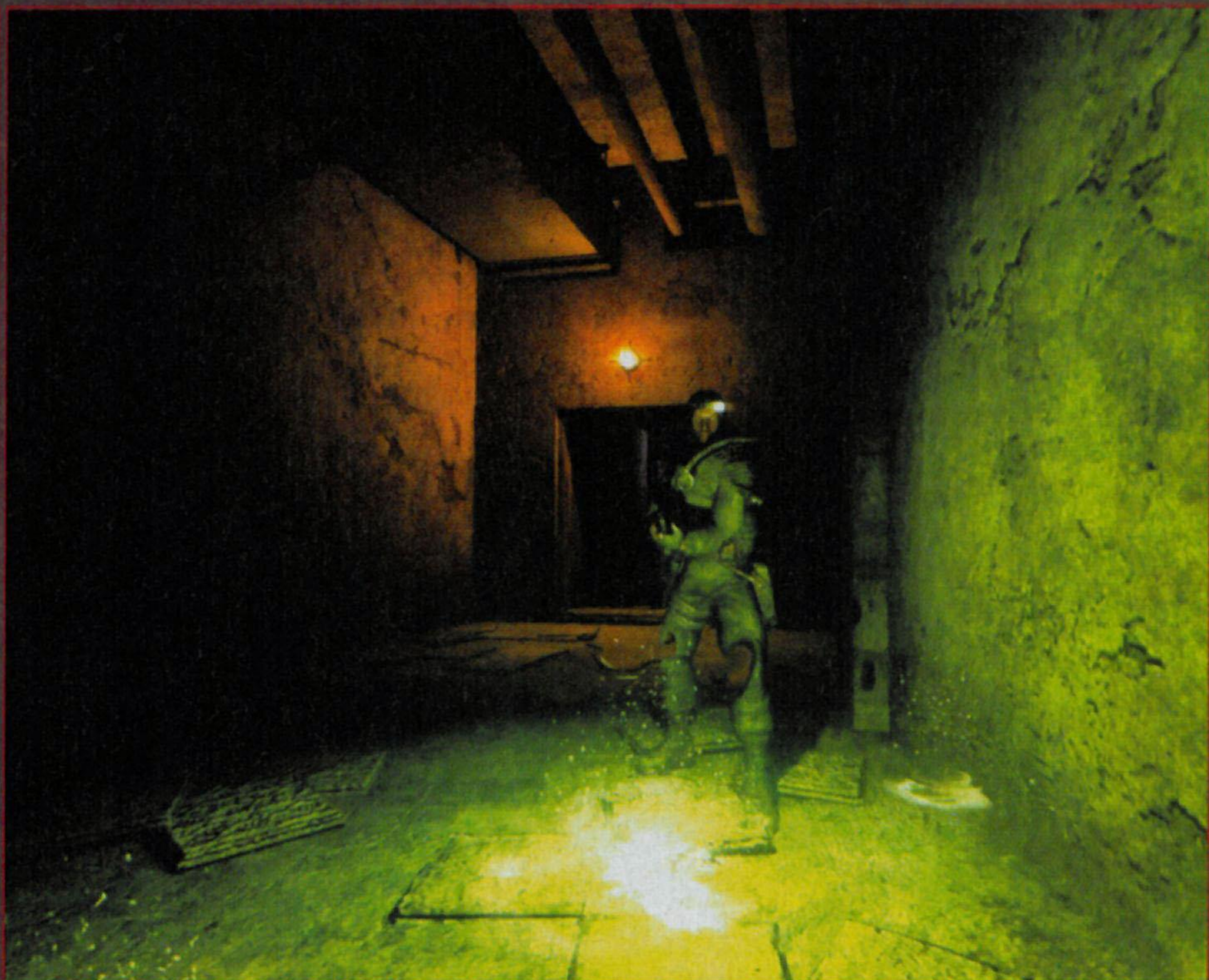
Sigur că această impresie nu este altceva decât o potențială cină pentru mutanții care populează Zona sau pentru un stalker care-și bagă nasul în treburile soldaților; acest sentiment de nesiguranță domină atmosfera jocului. De la câmpiile goale și plouate, măturate de vânt, la avanposturile militare cu sirene care țiuie și laboratoarele unde cârâie contorul Geiger, munca depusă de developeri la realizarea environment-urilor lui S.T.A.L.K.E.R.

este de o calitate atmosferică rar trăită într-un FPS. Cu cât înaintezi mai abitir în joc, cu atât atmosfera se accentuează. De la o campanie infestată de bandiți și de creaturi sălbatice, intri tot mai adânc într-o lume apocaliptică populată cu creaturi de coșmar și soldați ciudați cu fețele acoperite de niște dispozitive de supraviețuire. Cu greu te desprinzi de joc înainte să vezi ce se ascunde cu adevărat acolo, la Cernobyl.

Zona mustește de detalii, dar îndeosebi ciclul zi/ noapte este redat într-un mod admirabil; apoi, te frapează condițiile meteo schimbătoare, radioactivitatea mai mult sau mai puțin intensă pe care o auzi grație contorului



SĂ MAI BAG PE FOC niște grenade, că e frrrriiig muică



TIBERIUM? Cred că ai greșit jocul tovarășe!



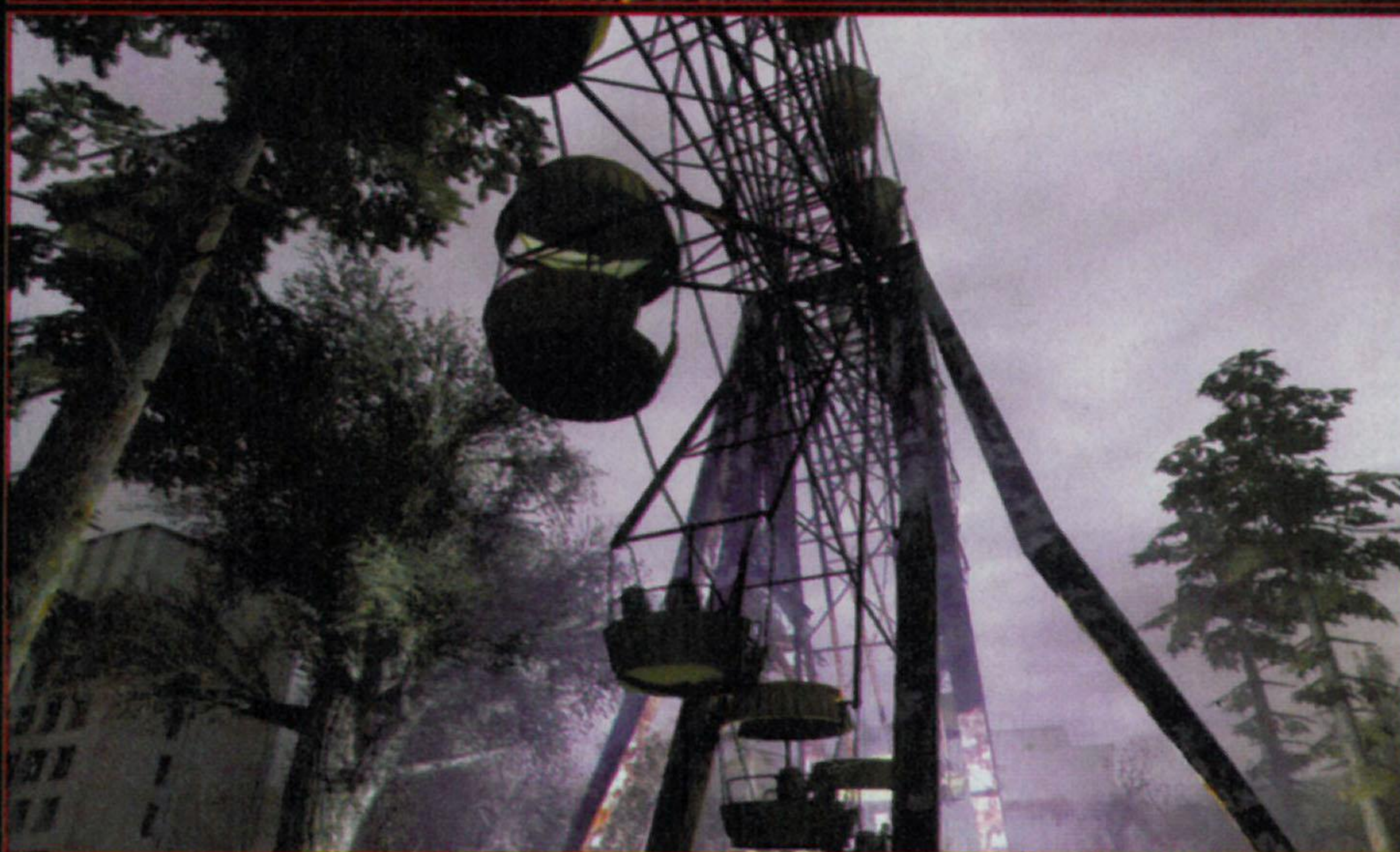
Geiger, sau senzația de permanent pericol ce te paște la tot pasul. Eforturile făcute în ceea ce privește talia hărților sunt uluitoare. Practic, simți că nivelurile jocului au o viață proprie: apar bandiții, stalkerii se așează în jurul focului și cântă la chitară, bestii cu colții încălciți își caută prada... Din păcate, repopularea zonelor aruncă jocul în păcatele altor titluri: la fiecare loading, grupurile de bandiți nimiciți cu o jumătate de oră înainte își fac din nou apariția, ca prin minune.

O altă problemă este impunerea unui du-te-vino pe diferite hărți: deci, frate, du-te la institutul Agropom, întoarce-te de acolo, du-te din nou la institutul Agropom, revino! Partea proastă e că acesta este un pasaj obligatoriu în anumite momente ale jocului, și enervant la culme, totodată. La câți nervi am avut în zona aceea, mai bine revin la lucruri mai plăcute. Spuneam că un mare atu al jocului este talia hărților. Împărțită într-o jumătate de duzină de porțiuni, Zona se etalează pe kilometri întregi și este suficient să

arunci o privire peste PDA, după cinci minute de mers în linie dreaptă, de exemplu, ca să-ți dai seama de amploarea ei. Developeii au făcut în așa fel încât să lase câmp liber jucătorului care, nevoit să o ia către nord pentru a-și îndeplini obiectivul, poate pierde liniștit vreo două trei ore prin sud sau prin est, ca să-i ajute pe stalkerii sau să se antreneze la tirul asupra porcului mutant.

În stil **Fallout**, care are o mulțime de puncte comune cu **S.T.A.L.K.E.R.**, te poți îndepărta de quest-ul principal, ca să te îndeletnicești cu alte treburi casnice, ceea ce, cu riscul de a mă repeta, trebuie să afirm că rareori întâlnești într-un FPS. Din păcate, această libertate este iluzorie, sau cel puțin este mai redusă decât pare în primele ore de joc. Sigur, ești liber să scotocești peste tot, să-ți îndeplinești misiune după misiune sau să ucizi pe cine vrei, dar totul se întâmplă într-un spațiu bine definit, mult mai mic decât îți lasă impresia harta. O radioactivitate peste limitele normale (letală în scurt timp) sau sol-







dați care nu stau la palavre, te ținutiesc practic într-un perimetru mult mai restrâns decât pare.

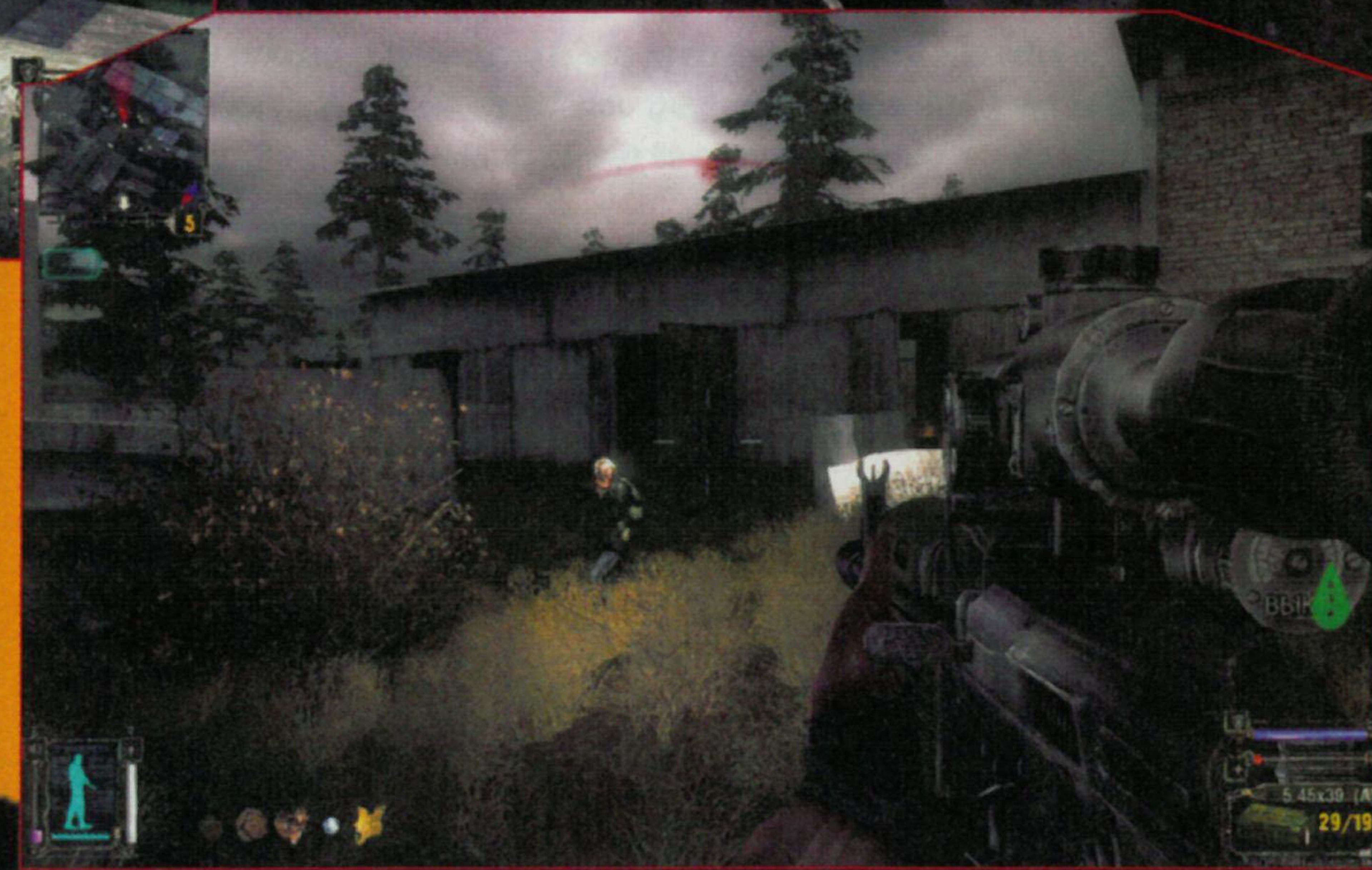
Doar jumătate din harta prezentă în joc îți poate găzdui pașii, și ultimele zone se dovedesc mai reduse decât primele. Ei bine, această reducere a environment-ului - frustrantă - este un simptom evident al efectului de foarfecă executat de GSC ca să termine la timp jocul. Mai sunt și alte neajunsuri, ca gestionarea simplistă a celorlalți stalkers, care devin mai degrabă niște simpli "aflați în treabă", decât niște concurenți adevărați, incapabili să exprime altceva decât dezgustul pe care îl simt față de Zonă. Ai tot timpul impresia de joc grăbit pe ultimele niveluri... Balancing-ul jocului ar fi meritat o atenție mai mare, căci, uneori, ai de-a face cu o dificultate prea ridicată, alteori gameplay-ul devenind simplist de-a dreptul. Sunt impresii care m-au bântuit pe toată durata lui **S.T.A.L.K.E.R.** și care mi-au dat senzația că joc un titlu neterminat.

Centrala făcută bucăți

Din fericire, în ciuda dezvoltării sale haotice, a ajustărilor tehnice și a rădăcinilor est-europene ("mai bine ne mai distrăm decât să lucrăm, că și așa suntem atât de tari că dăm pe dinafară!"), jocul este o reușită tehnică, iar bug-urile, chiar dacă sunt prezente, nu te exasperează și nu handicapează progresia. Un script care nu se

declanșează uneori, cadavre care dispar ducând cu ele munițiile atât de prețioase, dialoguri care nu pornesc... eh, nu-i nimic într-atât de grav încât să dai cu mouse-ul de toți pereții, cu atât mai mult cu cât gameplay-ul te obligă la un gest automat: salvează des, prietene!

Sub aspect grafic, lucrurile sunt foarte clare: lui **S.T.A.L.K.E.R.** îi lipsește acel ceva ca să facă parte din categoria "FPS 2007", dar conține esențialul grație condițiilor sale meteo schimbătoare, ciclului zi/noapte excelent redat și câtorva efecte de lumină discrete, dar foarte reușite. Munca artistică depusă la realizarea decorurilor dă o patină tipică ansamblului, cu clădiri distruse moștenite din epoca sovietică, vehicule ruginite și abandonate, laboratoare secrete aflate într-o stare dezolantă. Mai că-ți vine să crezi că ești prezent fizic acolo! Comportamentul AI-ului se modifică în funcție de nivelul pe care îl au oponentii, și cu cei mai experimentați ai de furcă serios. O simplă "ședință" de combat te poate convinge de talentul inteligenței artificiale a lui **S.T.A.L.K.E.R.**... dar și de limitele acesteia. Din păcate, pentru mulți unii noi, **S.T.A.L.K.E.R.** va rămâne încă mult timp pe raftul bibliotecii, pentru că necesită o configurație de asalt ca să ruleze fluid, cu toate opțiunile setate la maximum. Normal, dezactivarea dynamic



OPINIE ERDEI JACINT

Dincolo de prima duzină de costume de protecție...



La început jocul m-a fascinat, am sorbit fiecare întâmplare cât de mică. După terminarea primelor misiuni, parcă nu-mi mai venea să stau chiar la fel în el. După două-trei ore de joc mi se rupe pofta de **S.T.A.L.K.E.R.** E frumos, e destul de bine optimizat, e complex și are nisaiva profunzime tactică, nu zic ba, dar parcă nu la asta mă așteptam. Mă deranjează foarte mult misiunile secundare contra-cronometru și limita de greutate. Da, într-adevăr așa e mai realist și producătorii au fost atenți la fiecare detaliu, dar tot nu mă convinge să stau de nebun în fața monitorului făcându-mi nopți albe. Repetarea misiunilor și diferitele bug-uri strică parcă și mai mult pofta de joc. Îmi place **Shadow of Chernobyl**, dar nu chiar în totalitate și nu fără rețineri.

Picnic la marginea jocului

Da' mie o să-mi meargă S.T.A.L.K.E.R.?

a) Fii pe pace, o să-ți meargă sigur... din moment ce merge pe Core 2 al meu echipat cu o GeForce 8800GTX! Dacă dispui de un asemenea monstru, nu te sfătuiesc să activezi dynamic lighting (redarea DirectX9, adică). Orice rezoluție ai avea, o să-ți scadă frame rate-ul de la 200 FPS la sub 40 FPS. Nu crezi? Ia încearcă să vezi și, dacă am dreptate, vii cu o bere.

b) Dacă ești posesorul unei configurații mai amărâte, intră pe www.gamingheaven.com și aruncă o privire peste benchmark-urile pe care le-au făcut băieții. Cică, dacă dispui de o placă GeForce 7600 sau Radeon x1800, ar trebui să obții între 30 și 60 FPS. Chiar cu o 6800 sau o x800 ar trebui să treci de 30 FPS, cu condiția să dezactivezi dynamic lighting și să joci în 1280x1024.

Cum sunt hărțile?

Hărțile sunt legate între ele: începi pe cea de la sud și progresezi spre centrala nucleară, care se găsește la nord. Mai apar câteva hărți undeva, pe lateral, dar jocul este destul de linear. Ține cont că, de multe ori, trebuie să te întorci (obligatoriu!), după care să faci un du-te-vino de la o hartă la alta.

Pot face quest-urile în mod diferit?

Nu neapărat. Dar, de exemplu, poți să refuzi să ajuți un NPC și să aștepti ca el și banda lui să fie omorâți ca să le iei "averile".

Dar gradele de dificultate?

Sunt în număr de patru: Debutant, Stalker, Veteran, Master. La nivelul Veteran, nu am întâmpinat prea mari probleme în progresie... oi fi de vină eu sau o fi de vină jocul?

Merită să termini jocul ca să te bucuri de cele șapte finaluri?

Nu știu alții cum sunt, dar mie chiar nu-mi pare rău de timpul pe care l-am petrecut până să deblochez primele trei finaluri. Acu', vedeți și voi.

Cât durează S.T.A.L.K.E.R. ăsta?

Dacă e să te iei după spusele developerilor, jocul durează mai bine de 30 ore. Am văzut primul final după 12 ore, al doilea după 15 ore și al treilea după 16 ore. Fă și tu un calcul acolo.

Mă pot aștepta la un sequel?

Păi, eu de unde să știu ce-i în mintea developerilor și a publisher-ului? Tot ce se poate, dom'le.

Ciclul zi/ noapte e frumos foc, dar influențează AI-ul?

Se pare că da: oamenii nu mai văd bine noaptea, contrar monștrilor. Sincer, nu am dat prea multă atenție.

Să-mi pregătesc pempărs pentru unele momente?

Mda, sunt câteva scene care-ți pot provoca o micțiune involuntară.

lighting îți aduce un câștig important de frame rate, dar pierzi enorm din atmosfera jocului. Încă ceva: jocul pare să nu ruleze prea lin pe plăcile video ATi, așa că, stimabili și onorabili posesori fiți preveniți.

Mulți stalker, dom'le!

Axat prin definiție pe single-player, S.T.A.L.K.E.R. ne oferă și un mod multiplayer, ce-i drept, cât se poate de minimal. Pe hărțile campaniei, ne putem încerca skill-urile în *DeathMatch*, singuri sau în team, ori ne putem angaja în căutarea de artefacte, în modul

Artefact Hunt. Nimic original, nimic surprinzător, nici nu știu de ce am dedicat un paragraf acestui capitol. În virtutea ineptiei, cred.

Opinia părerii mele

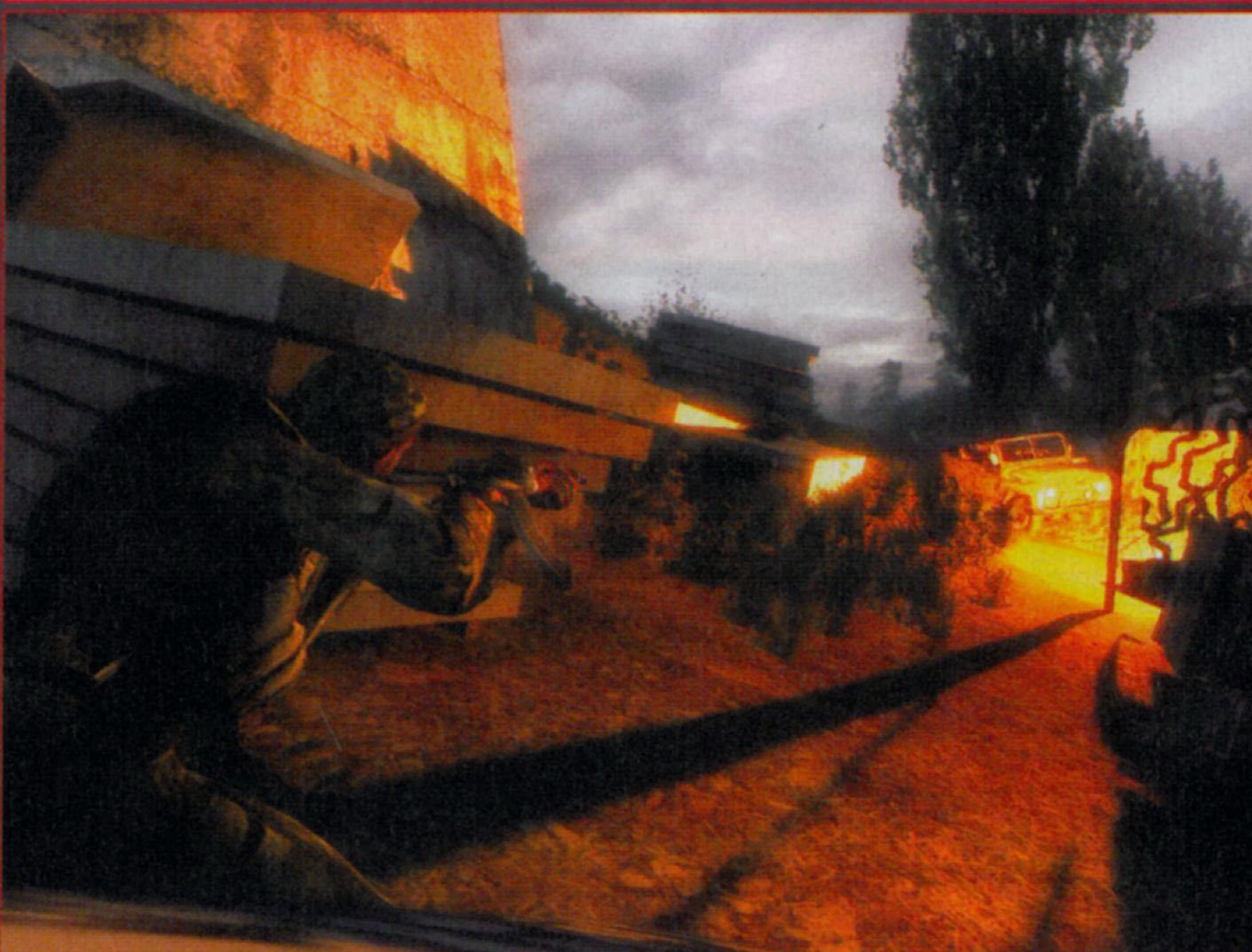
Dacă aș vrea să demolez jocul, aș avea argumente cât încap. Întâi de toate, AI-ul adversarilor nu este lipsit de defecte. Apoi vin dialogurile, scenariul, sistemul de comerț sau quest-urile secundare, aspectul RPG fiind realizat la limita mediocrității. Și totuși, fără acesta din urmă, S.T.A.L.K.E.R. s-ar duce de râpă, căci dacă nu aduce nimic în termeni de gameplay,

OPINIE PAUL



L-am disecat și pe S.T.A.L.K.E.R.!

Incontestabil, este un joc bun, nu am de ce mă plânge... Stați o secundă... am de ce mă plânge, deoarece m-a făcut mama cârcotaș din fire. În primul și în primul rând, S.T.A.L.K.E.R. fusese anunțat sub egida genului FPS. Ei bine, fie că e din cauza duratei de producție, durată în care producătorii au mai uitat ce și cum au promis cu sute de ani în urmă, fie că e din cauza unor decizii de producție, cert este că jocul de față își pierde, pe parcurs, parfumul de FPS, în favoarea unei combinații ciudate de... RPG, cu cvasi-shooter și cu simulator de explorare a unei hărți imense și, nu de puține ori, plictisitoare. Iar momentele de combat sunt de multe ori umbrite de bug-uri sau elemente rudimentare.



OPINIE REMUS



Cernobîl cu miros de Armageddon pentru cei obișnuiți cu singurătatea

Deși GSC nu a reușit să creeze o oază miraculoasă fără bug-uri, atmosfera pe care o găsim în S.T.A.L.K.E.R. mă face să îl aplaud frenetic. Sentiment mai apăsător ca în acest shooter apocaliptic nu cred că a apărut într-un joc de la Undying încoace. Personajele, dialogurile, misiunile, toate sunt aici un tot unitar extrem de reușit. Ciorba aceasta aproape perfectă este creată aici și cu ajutorul graficii superbe care îți va lăsa maxilarul unde-ți stau testiculele. Pe scurt, S.T.A.L.K.E.R. reprezintă pentru mine shooter-ul anului 2007, nevrând să-mi părăsească hard disk-ul decât peste mai multe luni de zile.

latura RPG îți lasă impresia de libertate, fără de care îți garantez că nu te-ai simți prea bine în explorarea Zonei și poate că nu te-ai lăsa imersat în lumea extraordinară a jocului.

Chiar dacă e departe de a fi FPS-ul perfect, mi-am pus pe raft S.T.A.L.K.E.R. lângă *Far Cry*, *Half-Life 2*, *Doom 3*, *S.W.A.T. 4*, *F.E.A.R.*, *Quake 4* și *Dark Messiah*... adică lângă toate jocurile care mi-au oferit experiențe de joc unice și originale.

CaLăuza

cipri@pcgames.ro

Punctaj S.T.A.L.K.E.R.

PRODUCĂTOR	GSC GameWorld
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ atmosferă excelentă	- balancing nefinisat
+ senzație de libertate	- gurmând
+ mai multe finaluri	

Grafică	89%
Sunet	87%
Gameplay	90%
Atmosferă	92%
Multiplayer	81%

87%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 3,2 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE

CLUB

Vrei jocuri?
Avem jocuri!

GameShop.ro

NOU!

**Fii membru Club GameShop.ro
și ai doar avantaje**

10% REDUCERE la orice comandă* de pe www.gameshop.ro!
PE VIAȚĂ!

TRANSPORT GRATUIT la orice comandă de peste **29,9 lei!**
PE VIAȚĂ!

PRIORITATE ABSOLUTĂ la toate precomenzile.

PROMOTII speciale exclusive pentru membrii Clubului GameShop.ro!

Simplu

E simplu să devii membru: cumpără în perioada **1 APRILIE - 31 MAI**
de pe www.gameshop.ro



2x World of Warcraft 60 Day Prepaid Card
la **SUPER PREȚUL** de **159,9 lei** (TVA
inclus) și primești pe loc un **SUPER**
TRICOU original Blizzard World of
Warcraft The Burning Crusade**

SAU 2x



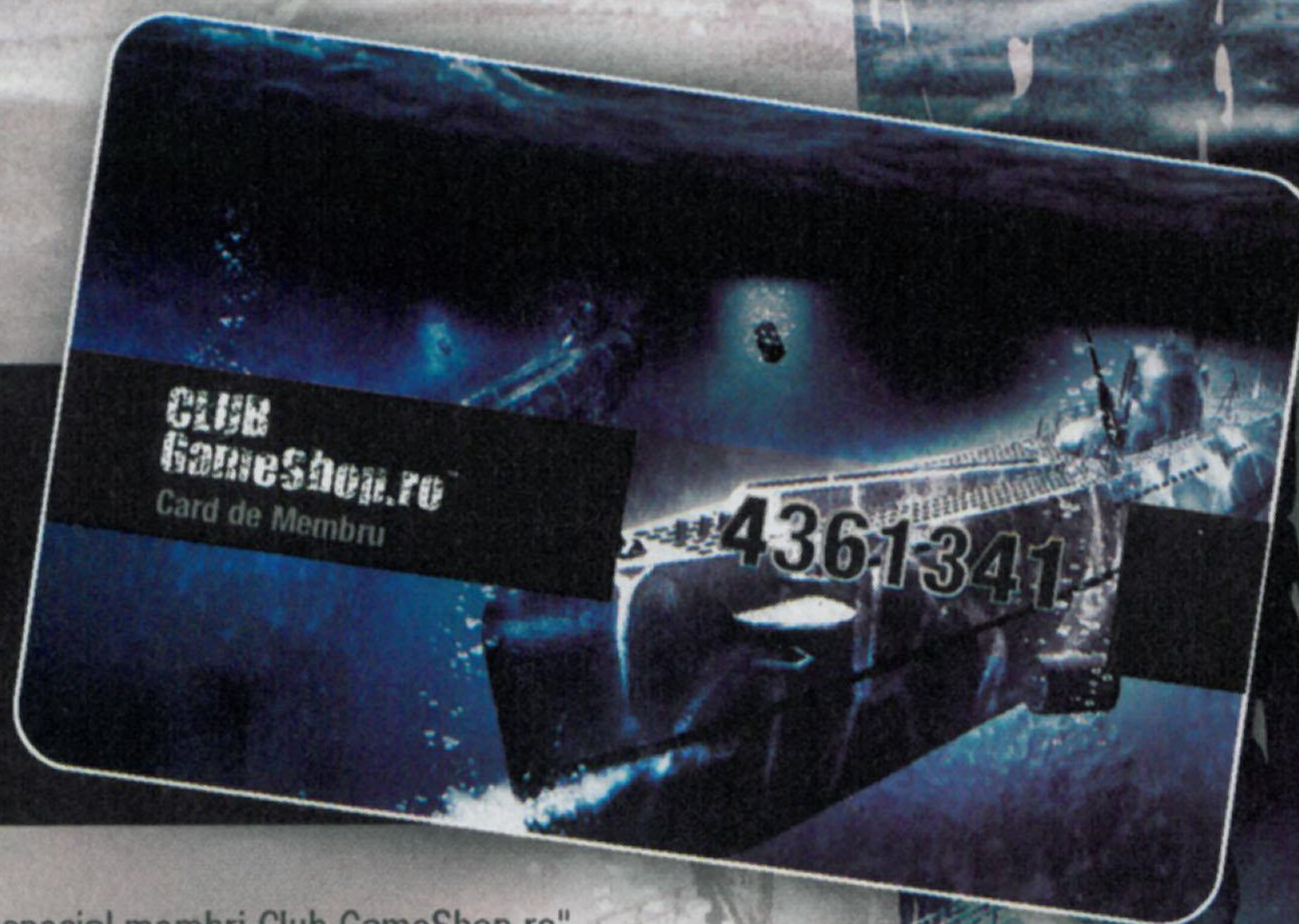
Jocuri la alegere în valoare de minim
159,9 lei (TVA inclus)

... le primești acasă cu **TRANSPORT GRATUIT** și devii instantaneu
Membru al Clubului GameShop.ro***. Tot atunci primești și **CARDUL TĂU**
DE MEMBRU GAMESHOP.RO, cu numărul tău unic de membru.



GameShop.ro

Vrei jocuri? Avem jocuri!

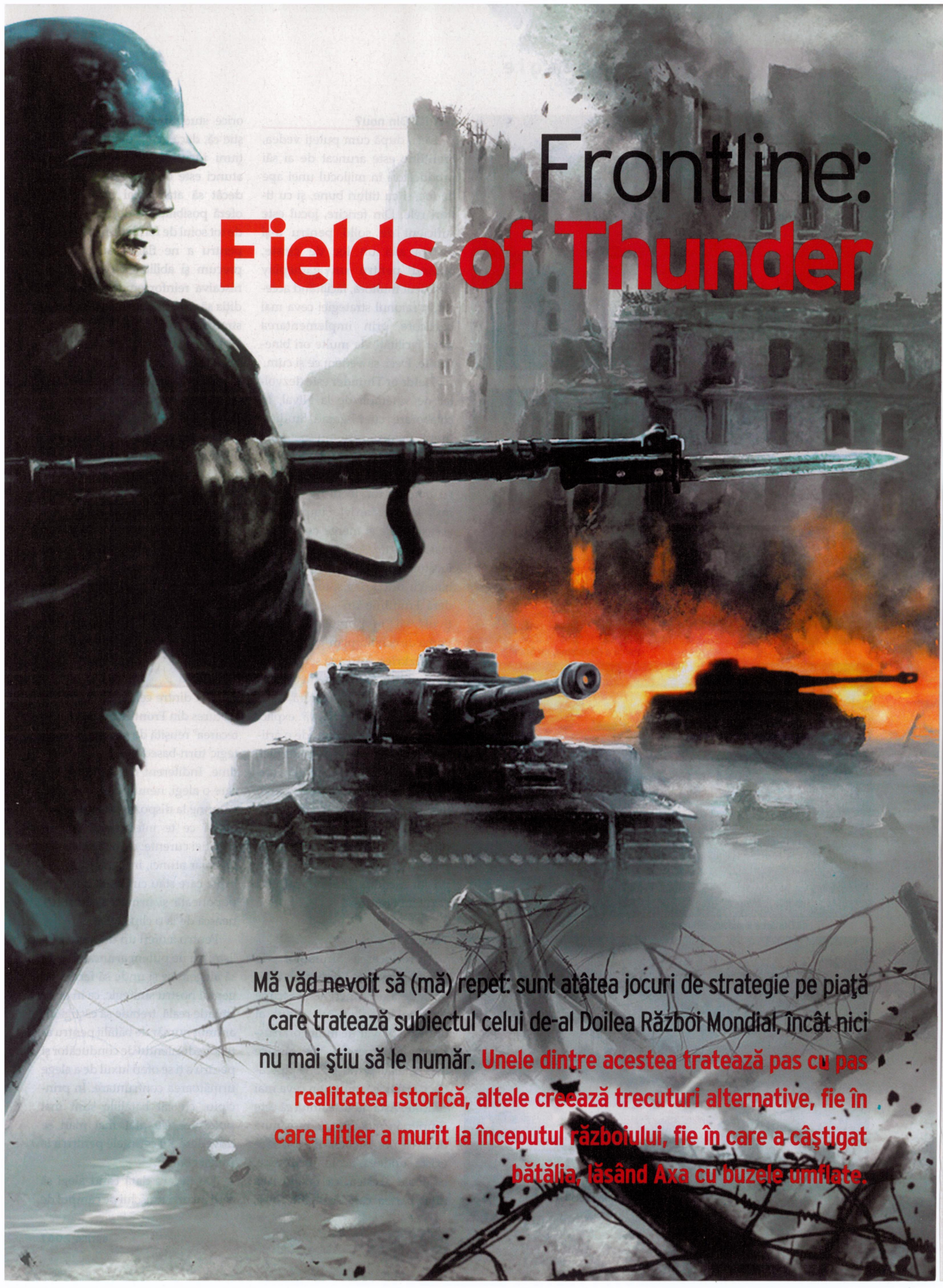


* se aplica tuturor produselor marcate pe www.gameshop.ro cu textul "Preț special membri Club GameShop.ro".
Produsele care nu sunt marcate cu acest text nu beneficiază de aceste avantaje.

** promoția cu tricoul Blizzard în limita stocului disponibil.

*** Intră pe www.gameshop.ro pentru a te înregistra cu numărul tău unic și pentru a afla toate detaliile despre Clubul GameShop.ro.





Frontline: **Fields of Thunder**

Mă văd nevoit să (mă) repet: sunt atâtea jocuri de strategie pe piață care tratează subiectul celui de-al Doilea Război Mondial, încât nici nu mai știu să le număr. **Unele dintre acestea tratează pas cu pas realitatea istorică, altele creează trecuturi alternative, fie în care Hitler a murit la începutul războiului, fie în care a câștigat bătălia, lăsând Axa cu buzele umflate.**



FRUMOASĂ era Oradea de altă dată...



CE-I ACOLO DOM'LE? Parcă e Hiroshima, nu Stalingrad!



NU ȘTIAM că Dunărea a scăzut atât de mult.



AVIOANE CU PROVIZII pentru sinistrați. Uman, dom'le.

WW II? Din nou?

Deci, după cum puteți vedea, **Frontline** este aruncat de ai săi producători în mijlocul unei ape de foc, și cu titluri bune, și cu titluri rele. Din fericire, jocul este suficient de solid pentru a-și câștiga aici un loc de cinste, optând pentru un gameplay cunoscut multora, facilitând accesul în raionul strategiei ceva mai hardcore prin implementarea unor facilități, de multe ori binevenite. Deci, să vedem ce și cum.

Fields of Thunder este dezvoltat de veteranii de la Nival, în colaborare cu N-game Studios, drept pentru care nu ne miră deloc faptul că seamănă destul de mult cu seria **Blitzkrieg**. Și seamănă bine de tot. Jocul nu rămâne însă la standardele impuse de această serie și merge cu un pas mai departe. Am întâlnit mulți jucători care nu se înțeleseseră bine cu **Blitzkrieg** și totuși consideră **Frontline** un joc bun. Motivul? Păi, în primul rând este vorba de echilibrul in-game. Dacă în **Blitzkrieg**, întreaga serie părea puternic înclinată să favorizeze AI-ul, **Frontline** se bucură de o atenție deosebită. Să vă explic: **Blitzkrieg** era "posedat" de o artilerie dată naibii, atât de puternică încât îți distrugea unitățile ori când încercai să le miști pe hartă, niciodată nedându-ți posibilitatea, sau oportunitatea, de a răspunde pe măsură, deoarece erau plasate (și își făceau mendrele) în poziții ascunse. Ei bine, nu este cazul lui **Frontline**.

Tactică în plus

Introducerea unităților de scouting aeriene implică posibilitatea de a descoperi aceste trupe ascunse la adăpostul călduț al unui fog of war de multe ori frustrant, drept pentru care șansele de a străbate printr-o zonă piperată cu artilerie sunt acum ceva mai ridicate. Asta nu înseamnă că este simplu, în nici un caz, înseamnă doar că posibilitatea de a o face există, undeva, acolo. Jocul pare, cu toate acestea, că favorizează nițel partea care se apără, însă,

orice student al istoriei militare știe că, dacă avem date două facțiuni identice, de puteri egale, atunci este mai ușor să te aperi, decât să ataci. Mai mult, jocul oferă posibilitatea de a ne folosi de tot soiul de formațiuni de teren pentru a ne flanca adversarul, precum și abilitatea de a primi nisaiva reinforcements, cu condiția să capturăm anumite puncte strategice.

Povestea jocului gravitează în jurul confruntărilor dintre Germania și Rusia, confruntări care, cel puțin în cărțile de istorie americane, au fost trecute cu vederea. Pentru cei ce nu știu, luptele din apropierea Stalingradului, precum și evenimentele care au dus la acestea sunt probabil cele mai brutale de pe tot parcursul războiului, ele influențând, de altfel, în mod decisiv rezultatul acestuia. Iată de ce e salutar când o companie de anvergura lui Nival decide să nu ignore această parte a istoriei și să arunce o lumină cum nu se poate mai obiectivă asupra ei.

TBS, RTS

Una dintre cele mai simpatice features din **Frontline** este "amestecarea" reușită de gameplay strategic turn-based cu bătăliile real-time. Indiferent de facțiunea pe care o alegi, nemții sau rușii, ți se va pune la dispoziție o hartă strategică ce te informează asupra situației curente: există lupte aflate, chiar atunci, în desfășurare, și lupte care stau cu fitilul aprins în poponeață și urmează să izbucnească de la o clipă la alta.

Pentru a oferi un dram de realism, nu ne putem arunca orbește să alegem ce și unde să facem cu geniul nostru strategic, ca în orice situație reală, trebuie să câștigi un anumit număr de bătălii pentru a-ți dovedi talentul de conducător și pentru a ți se oferi luxul de a alege următoarea confruntare. În principiu, cu cât bătăliile sunt mai puternice, cu atât mai mari se dovedesc a fi cerințele pentru a le putea aborda.

De fiecare dată când alegi să să-ți încorzi mușchii pe câmpul de

luptă, primești un scurt briefing referitor la ceea ce trebuie să faci: fie ești nevoit să capturezi vreun punct strategic în inima teritoriului inamic, fie să protejezi o anumită provincie de invazie. Și, slavă Domnului, primești o căruță fabuloasă de unități pentru a-ți pune planul în aplicare. Din nefericire pentru avântul tău pionieresc, tot atât de multe unități primește și adversarul. Luptele de tancuri din această perioadă au fost unele dintre cele mai mari ale momentului (și, probabil, unele dintre cele mai mari date de atunci), iar jocul reflectă aceasta prin acordarea numărului sus-numit de unități. Spre deosebire de majoritatea jocurilor de strategie, în care trebuie să-ți trimiți țărani prin mine, dronele după cristale sau alte ciudățenii să colecteze tot soiul de resurse, realismul din **Frontline** te provoacă să iei decizii inteligente (sau total imbecile, după caz), doar cu arsenalul pe care îl ai la dispoziție.

Fiind general, păduri cutreieram...

Cu cât reușești să duci la bun sfârșit tot mai multe bătălii realtyme, gigantica hartă strategică se schimbă, constant, cu linia de front modificându-se dramatic de o parte și de alta a baricadei, și cu noi oportunități pentru scandal apărând, ca prin farmec. În funcție de decizia jucătorului, **Frontline** poate evolua exact așa cum a făcut-o istoria, cu luptele date într-o ordine predefinită sau poate schimba complet evoluția războiului, cu nisaiva dovadă de tactică și strategie de calitate din partea "generalului". Odată cu fiecare luptă câștigată, unitățile noastre câștigă experiență, devenind din ce în ce mai puternice și mai apte în a-și nimici inamicul, iar tu, ca un bun general ce ești, vei câștiga medalii scilpitoare pe care le poți pune în ramă și pe care le poți admira în momentele de reculegere. Aproape că uitasem să menționez, **Frontline** este jocul perfect pentru cei care apreciază partea istorică a celui de-al

Doilea Război Mondial.

Pe lângă faptul că se desfășoară într-o porțiune a istoriei foarte puțin acoperită de anumiți istorici, mai puțin binevoitori (sau mai puțin informați), titlul este extrem de acurat. Fiecare unitate este randată cât de bine se poate, pentru a semăna cu cele din viața reală, plus că producătorii ne-au pus la dispoziție o enciclopedie, ce ne spune frumoasa poveste a fiecărei arme sau a fiecărui vehicul prezent pe câmpul de luptă. Caracteristici precum grosimea armurii, dimensiunile armelor, range-ul fiecăruia, precum și multe altele, sunt toate puse la dispoziția jucătorului, riscând să ne facă a petrece ore întregi doar citind numeroasele pagini de binecuvântare istorică, și lăsând baltă haosul in-game.

Pentru cei familiarizați cu manualele și ghidurile de vehicule existente (în cercuri restrânse) pe piață, această enciclopedie se dovedește a fi ruptă din rai. Pe lângă faimoasele Tigers, putem inspecta potențialul Flammpanzerelor, mașini folosite în operațiunile de scouting, distrugătoare de tancuri, o gamă variată de T-34 produse în masă, Stuka-uri și multe altele. Mai exact, peste 100 bucăți, mari, late și mortale.

...și le culcam adesea la pământ

La toate acestea, mai putem adăuga faptul că **Frontline** oferă posibilități aproape infinite de rejucabilitate, fiecare dintre cele 20 de misiuni putând fi abordate în mod diferit, în funcție de deciziile și stilul tactic personal.

Din punct de vedere grafic, avem lucruri și pro, și contra de zis. Chiar dacă titlul de față este burdușit până la refuz de explozii luminoase sau particle effects precum fumul și focul (ca să nu mai punem la socoteală sutele de animații pe care producătorii le-au introdus în inima combat-ului, nu este ceva ce nu am văzut până acum. Partea bună e că jocul nu necesită o didigoie de 100 de milioane pentru a rula la capacita-



ASTA RĂMÂNE în urmă, dacă enervezi rușii...



FĂRĂ VIOLENȚĂ în sala de mese, vă rog!



GAMES FOR WINDOWS... cu atitudine!



LA CURBĂ, e mai greu cu tanku'!



te maximă, însă, cu asemenea RTS-uri competitive apărute recent pe piață, care, pe lângă altele, excelează la capitolul grafică (**Supreme Commander**, **Company of Heroes**), îi va fi foarte greu să se strecoare printre acestea și să scape basma curată.

În timpul bătăliilor, se întâmplă așa de multe lucruri pe hartă, încât nu de puține ori detaliile animației au de suferit, reducând, să zicem, toată infanteria la simple bulinuțe pe care nu le poți diferenția unele de altele.

Peisa-jele și clădirile, pe de altă parte, se comportă mult mai bine, presărate cu tot soiul de cocioabe, bunkere, diverse instalații și tot soiul de alte clădiri care îți fură privirile; însă, de obicei, toate acestea ajung să devină un morman de fierăraie sau lemnăraie ce

ard, mocnit. Nu de alta, dar cam totul explodează în jurul tău și totul poate fi redus la cenușă. Copacii, tufișurile, precum și alte elemente ale mamei natură ajung una cu pământul, lăsând, în urma unei bătălii, un peisaj complet dezolant.

Unele vehicule, ceva mai... mărețe, prezintă, la o analiză mai amănunțită, mai multe detalii și un grad de animație mai ridicat decât suratele lor mai minuscule. Par exemple, Tiger-ul german (la auzul căruia tremură și acum lumea) a fost "dotat" cu șenile individuale, ale căror urme erau complet vizibile, precum și cu un machine gun montat sus, pe capotă.

Alt peisaj ce impresionează e, cu siguranță, trenul de combat - o unitate unică, de-a dreptul, cu tot

soiul de arme instalate și cu efecte devastatoare asupra inamicului.

Concluzii

Per ansamblu, **Frontline: Fields of Thunder** este o strategie solidă, care tratează cu acuratețe o perioadă tumultuoasă a celui de-al Doilea Război Mondial. Nu are pretenția de a aduce numeroase inovații, și nici nu o face, însă gameplay-ul puternic îl face un urmaș demn al francizei **Blitzkrieg**, iar ușurința cu care putem manevra interfața, precum și intuitivitatea acestuia îl recomandă tuturor pasionaților de strategie. Grafica de calitate, bogată enciclopedie cu care suntem bine-cuvântați, precum și bătăliile tumultuoase, piperate cu acel "good old smashing things", toate

acestea îl fac un joc bun pe care îl recomandăm cu căldură.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro

Punctaj FRONTLINE: FIELDS...

PRODUCĂTOR	Nival
PUBLISHER	Paradox
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 120 lei
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ enciclopedia	- mici probleme grafice
+ acuratețea istorică	- prea puține inovații

Grafică	80%
Sunet	79%
Gameplay	82%
Atmosferă	82%

81%

NECESAR	
CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 1024 MB

RECOMANDAT	
CPU	- 3 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA BLITZKRIEG



C U J O C F U L L
HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

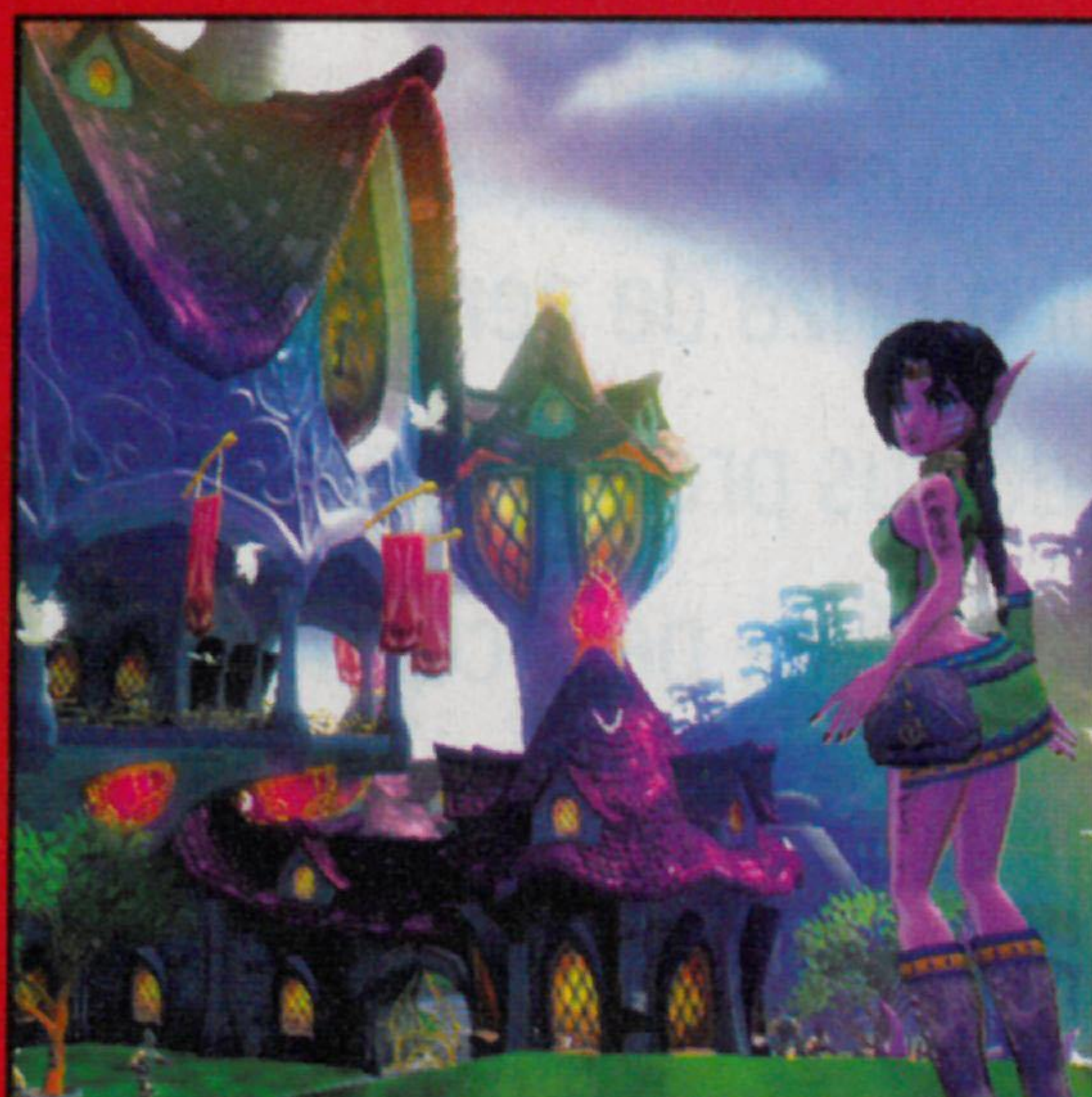
nexi

CU

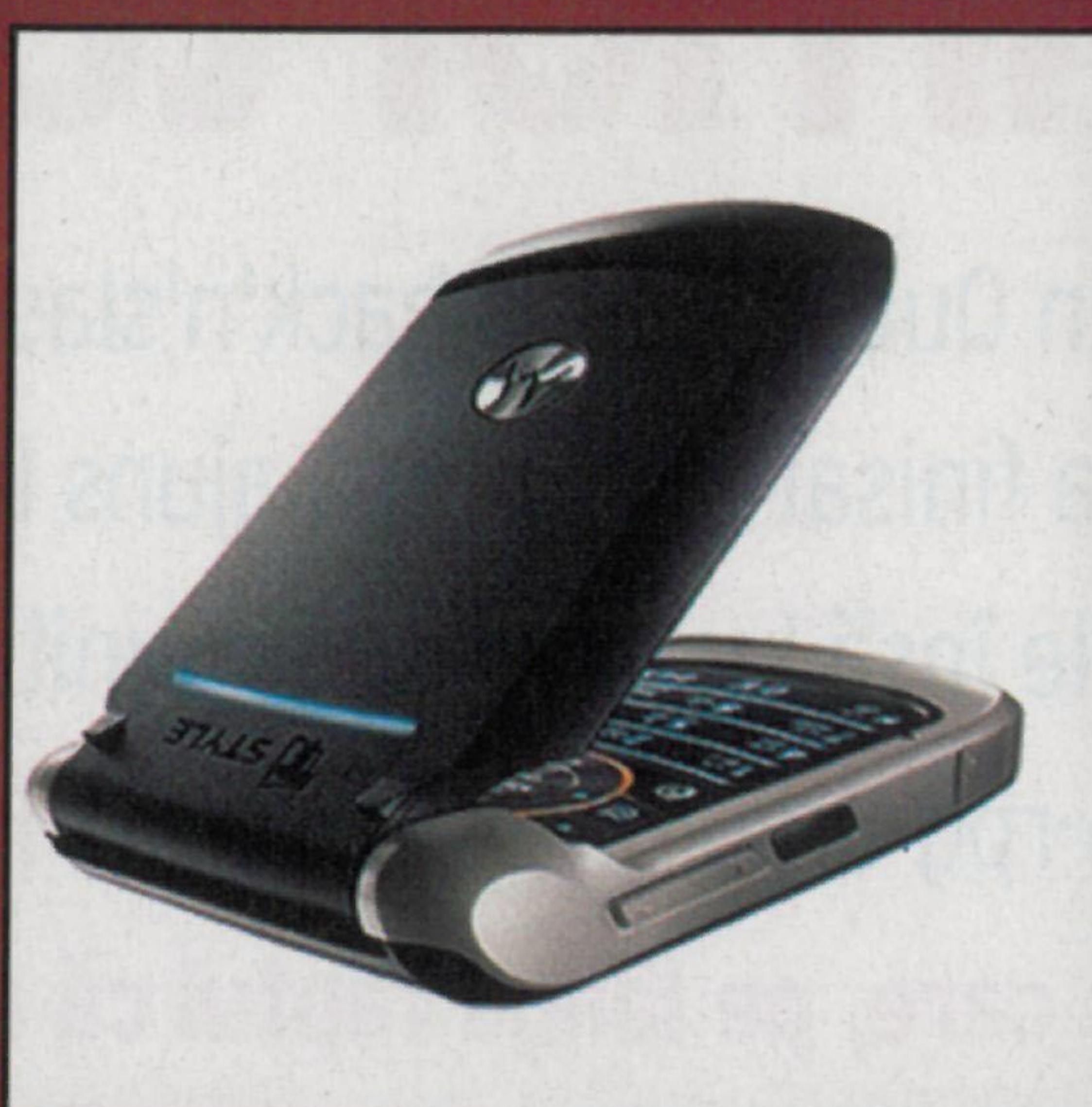
JOC FULL

SINGURA REVISTĂ

CARE-ȚI PREZINTĂ, LUNĂ DE LUNĂ, JOCURI PENTRU TOATE PLATFORMELE!



GAMES



GADGETS



HARDWARE

Wii

Xbox 360

PSP

PS2

PS3



E TIMPUL SĂ ALEGI NEXT!

NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PR

Titan Quest Immortal Throne

Anul trecut Titan Quest a adus hack'n'slash-ului o briză de aer curat. Nu a fost un joc prea finisat și nici nu a ajuns la fel de sus precum colosul Diablo 2, toate elementele sale însă luate ca un tot unitar îl fac să fie pe locul doi în ierarhia action-rpg-urilor. **Acum cei de la IronLore au scos un add-on demn de privirile noastre care, pe lângă faptul că aduce un conținut nou, repară și din greșelile jocului original. Doriți să puneți piciorul pe tărâmul lui Hades?**

După o combinație destul de reușită a elementelor fantasy cu cele din mitologie și, după 40 de ore de joc, **Titan Quest** a reușit să ne provoace febră musculară la "dește". Era un hack'n'slash destul de reușit care a atras o mare comunitate de jucători furați din cercurile de oameni ce încă joacă **Diablo** pe plaiurile Battle.net-ului.

Cu o clasă nouă, artefacte proaspete și în jur de 15 ore de joc pe un tărâm nou, **Immortal Throne** vine să completeze jocul original, reparându-i din greșelile inițiale.

În pat cu dracu' grec

Cliseul firului epic nu șochează pe nimeni în momentul de față. Exact când credeai că ai scăpat de pericol, soarta te lovește mișelește pe la spate și îți arată surpriza: încă nu ai scăpat de pericol! După ce îl tăbăcești pe Typhon la finele lui **Titan Quest**, iei liftul din Olymp și te trezești că lumea este încă răvășită de monștri feroși. Iar ca problema să fie rezolvată, dăm o fugă până în iad să aplicăm partea lată a broadsword-ului pe posteriorul lui Hades. Precum IronLore s-a jucat destul de bine punând ele-

mente de mitologie în jocul inițial, **Immortal Throne** nu se va zgârci nici el în a ne prezenta tot felul de eroi de-ai vremii pentru retinele noastre obosite. Vom izbi paloșul cu teaca lui Agamemnon, sau îl vom întreba pe Ahile dacă și-a vindecat călcâiul. De credeți că tot add-on-ul se petrece în subteran, iar hărțile vor fi construite doar din dungeon-uri, vă înșelați amarnic. De exemplu, până să dăm nas în bot cu Cerberul de pe malul Styx-ului, **Immortal Throne** ne poartă prin clădiri epice de marmură, monumente la fel, câmpii vaste și munți falni-

ci. Zonele noi sunt destinate exclusiv caracterelor high end, deci aveți mult de hăcuit până să mirosiți sulful din subsolul Greciei, mai ales dacă porniți jocul de acum. Dar merită. Acum chiar merită o încercare a noului **Titan Quest**, deoarece aproape toate problemele de ordin tehnic și de gameplay au fost rezolvate. Subliniez "aproape".

Miros de schimbare

Pentru mulți dintre voi cei care ați pus mâna pe **Titan Quest**, cred că nervii v-au fost tocați mărunț la vederea multor buguri destul





de grave precum imposibilitatea de a intra sau ieși dintr-o peșteră sau oprirea personajului într-o stană de piatră, trebuind să înconjurăm un sfert de ecran zona pentru a putea continua. Iar când aceste bug-uri erau epuizate, urma lovitura de grație a jocului care ne arunca frumos, fără nici un avertisment, în fața desktop-ului. Ei dragii moșului, IronLore și-au luat ciocanul, secera și nicovala și s-a pus pe treabă. Bug-urile sunt destul de rare și nici unul nu este într-atât de grav încât să te scoată din joc. Singurul lucru ce i se poate reproșa lui **Immortal Throne** e problema stabilității. Jocul poate să sacadeze și pe unele sisteme performante, rar ceea ce-i drept, dar este frustrant dacă îl apucă Parkinson-ul exact în mijlocul unei bătălii importante.

Intrând mai cu putere în gameplay, tot dintr-o perspectivă tehnică, producătorii și-au ascultat fanii și ale lor doleanțe. Acum inventory-ul cel mult blamat are o opțiune de autosort care ne ajută să nu mai facem puzzle-uri doar ca să înghesuiem încă o bucată de echipament în el. Echipament care, ca în jocul original, apare din abundență. Iar ca să închei capitolul "stocare de marfă", trebuie să precizez introducerea conducătorilor de caravană. Aceștia ne vor ține toate echipamentele sau runele pe care nu le vom folosi la acel moment. Iar când și spațiul din inventory-ul lui este plin, putem să cumpărăm din ce în ce mai mult spațiu, desigur, dacă ne ține buzunarul.

Un alt element demn de aplauze este introducerea clasei

noi, și anume "Dream". Acest Seer are puteri psihice și telekinetice, ce își va nimici adversarii prin manipularea spațiului și timpului, sau va profita de psihicul lor într-un mod destul de morbid. Pe lângă vrăjile din dotare, a Seer-ului sau ale oricărei clase, producătorii au introdus la vendori niște scroll-uri de unică folosință, extrem de scumpe, dar la fel de puternice ce vă vor ajuta enorm de mult în bătălii, mai ales când dăm de monștri unici sau boși.

Acestea fiind scrise, îmi mai rămâne doar să vă recomand **Immortal Throne**, deoarece îl ajută pe **Titan Quest** să pară ca un joc complet, iar cei care l-au evitat până acum, au un motiv să sară cu capul înainte înspre lumea Greciei antice. Nu se apropie de perfecțiunea action-rpg-urilor,

dar în această formă, este cel mai bun hack'n'slash de la **Diablo 2** încoace.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro

Punctaj TITAN QUEST: IT

PRODUCĂTOR	IronLore
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	
PREȚ	cca. 110 lei
VÂRSTĂ	de la 14 ani



PRO & CONTRA

+ zonele noi și gear-ul	- voice-acting-ul la fel de frustrant
+ seer-ul	
+ reparațiile tehnice	

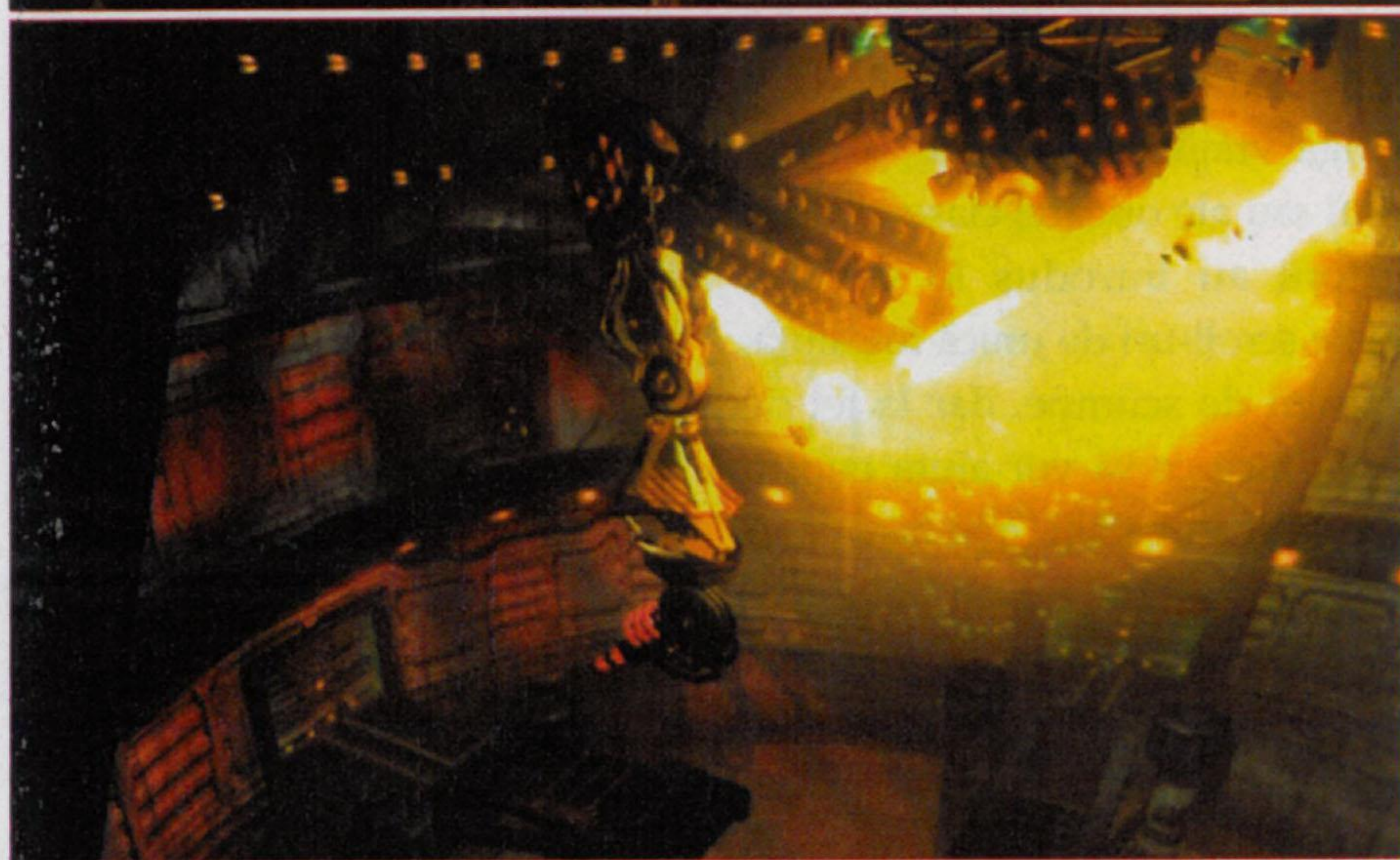
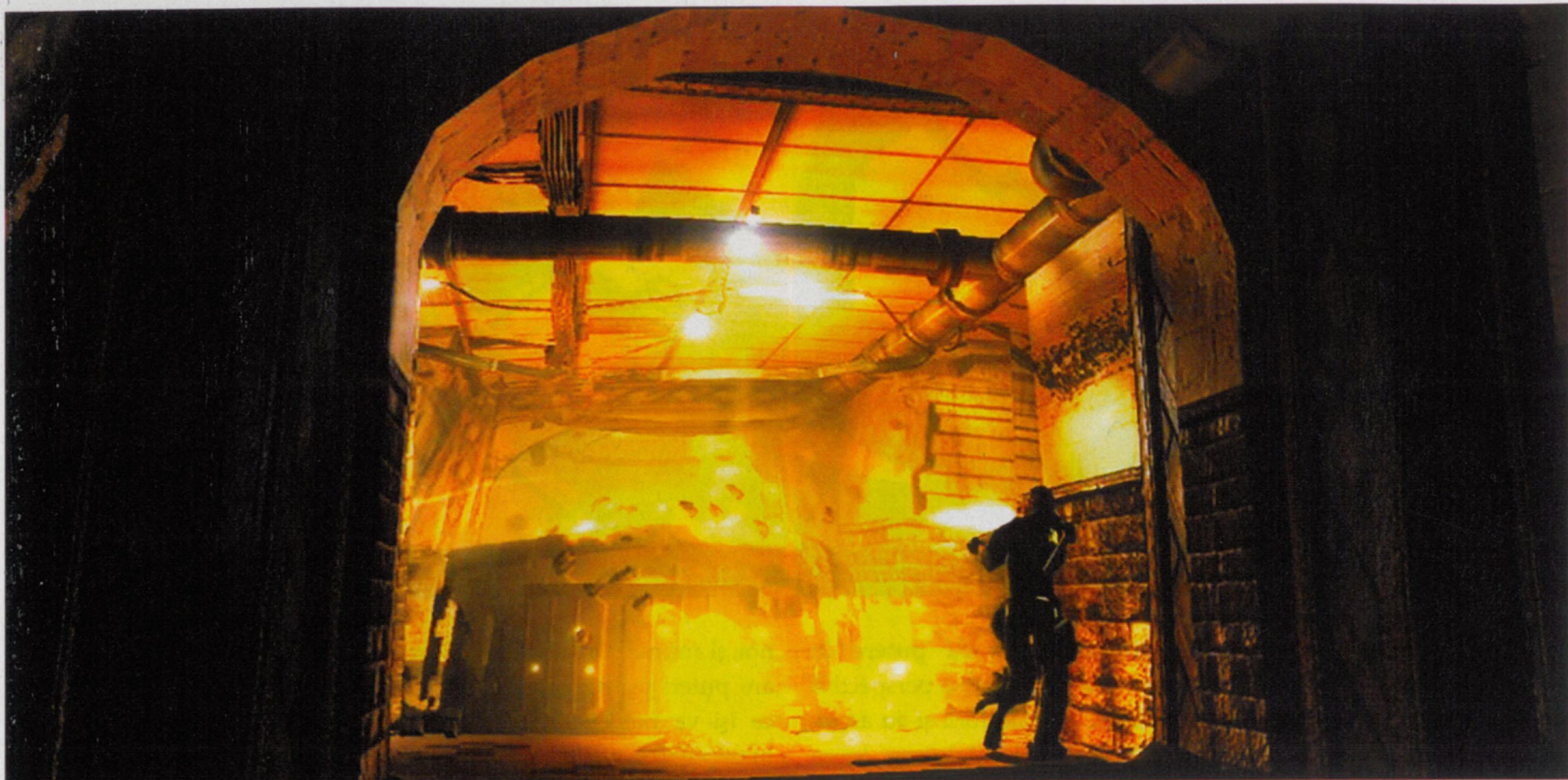
Grafică	80%
Sunet	82%
Gameplay	84%
Atmosferă	82%
Multiplayer	80%

82%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,8 GHz	CPU - 2,4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DIABLO 2; SACRED





Red Ocean

Încă din primele informații care au transpirat (mai mult sau mai puțin abundent) despre acest titlu, ne-am putut da seama că este un proiect ambițios, mai ales ținând cont de celelalte jocuri de gen care fie apăruseră doar cu puțin timp în urmă, fie stau să vină cu putere în viitorul apropiat. **Red Ocean promitea lupte furibunde, atmosferă, bla, bla, pe scurt, cam tot ce promite orice FPS.**

Apă, apă, prea multă apă

Ei bine, cu cât străbați mai mult coridoarele întunecate subacvatice, totul începe să-și piardă treptat culoarea rozalie de press release. Personajul principal, un oarecare Jack Hard, este oarece vânător de comori, instructor de scufundări în timpul liber. Printr-

un deosebit de fad cumul de împrejurări, individul nostru se trezește, peste noapte, în mijlocul unei conspirații mondiale - infama organizație teroristă United Arms a găsit o nouă sursă de energie pe fundul oceanului și, ca orice teroriști care se respectă, plănuiesc să o folosească pentru a

realiza arme de distrugere în masă. Toate bune și frumoase, avem băieții buni, băieții răi, însă prima mea problemă cu jocul acesta este numele personajului principal. Cum naiba să te cheme Jack Hard? După ce ajunge, cu chiu cu vai, în văgăunile subacvatice ale unei stații de cercetare,

ghiciți ce se întâmplă - totul începe să explodeze, gloanțele să zboare ca bezmeticele în toate părțile, inamicii cad mai ceva ca spicele de grâu sub coasa lui Bade Ioane, ce mai, avem de-a face cu un scenariu comun, poate mult prea comun, pe care unii dintre noi s-au cam săturat să le tot întâl-



nească în FPS-uri. Genul este invadat, pe zi ce trece, de clone nițel diversificate ale filmelor de acțiune hollywood-iene, cu povești de adormit copii, cu Arnold Schwarzenegger curățând de unul singur milioane de teroriști și/sau arabi și/sau extraterestri. Singurul element care separă **Red Ocean** de căruța de shootere din ultimul timp este faptul că acțiunea se desfășoară sub apă.

Un FPS ca oricare altul

Impresiile inițiale mă făceau să cred că va fi un FPS solid. Asta, deoarece damage-ul este destul de realist tratat, adică tealea nu vă așteptați să puteți sta în mijlocul unei hale plină cu inamici și să supraviețuiți mai mult de câteva secunde. În aceeași măsură, cu nițică acuratețe, aceștia pot fi eliminați cu o lovitură atentă de glonte în moalele capului. Avem la dispoziție un arsenal, zic eu, suficient pentru a face față orică-

rei situații, de la cuțite și alte arme standarde, pistoale, arme automate și semiautomate, care sunt redatate destul de bine. Poate doar sunetul acestora să deranjeze, fiind parcă mult prea... dat la minim pentru un FPS ce se vrea a fi fast-paced și plin de adrenalină. Funcția de zooming se execută simplu prin folosirea right-click-ului, iar unele are au o rază mai mare de acțiune, altele au o putere de foc mult mai mare, și, ținând cont de faptul că poți fi eliminat foarte repede, fiecare situație trebuie abordată cu arma potrivită. Aici trebuie să arunci o grenadă după colț, pentru a mai rări numărul adversarilor ce te vânează neîncetat, dincolo trebuie să te bazezi pe precizia de lunetist pentru a-i elimina dintr-o singură lovitură.

Putea fi mai bun

Faptul că suntem niște adevărate ținte în mișcare este compensat oarecum de un AI poate cam...

nereușit. De foarte multe ori îți poți păcăli adversarii cu ușurință de-a dreptul hilară, aceștia rămânând blocați în poziții statice și refuzând cu furie să pornească pe urmele tale. Alteori, se blochează în cutii și nu mai pleacă de acolo până ce nu le împărtășești câte ceva din dulcea artă a războiului. Și culmea, cu toate acestea echilibrul jocului pare a fi păstrat, prin prezența a foarte puține medpack-uri împrăștiate pe parcursul jocului, ceea ce îl transformă într-un adevărat slugfest.

Din punct de vedere vizual, **Red Ocean** arată destul de bine, însă nu este nici ceva spectaculos, nici ceva inovator. Avem de-a face cu clasicele pete de sânge ce-ți vor umple până la refuz ecranul atunci când ești împușcat, iar texturile sunt destul de pale în comparație cu cele moderne. De partea cealaltă a baricadei se află efectele de apă (la o adică, jocul se desfășoară pe fundul oceanului),

care sunt reușite dar, din nou, nu la ce m-aș fi așteptat. Un engine fizic mai taie din acreala lui **Red Ocean**, engine care poate crea, uneori, momente hilare, alteori explozii în lanț de efect, însă, în ansamblu, jocul nu este nici pe departe ceea ce a promis.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro

Punctaj RED OCEAN

PRODUCĂTOR	Collision
PUBLISHER	Anaconda
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 120 lei
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

+ acțiune rapidă	- destul de perimat
+ luptele subacvatice	- plotline

Grafică	74%
Sunet	72%
Gameplay	75%
Atmosferă	74%

74%

NECESAR

CPU	- 1,4 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

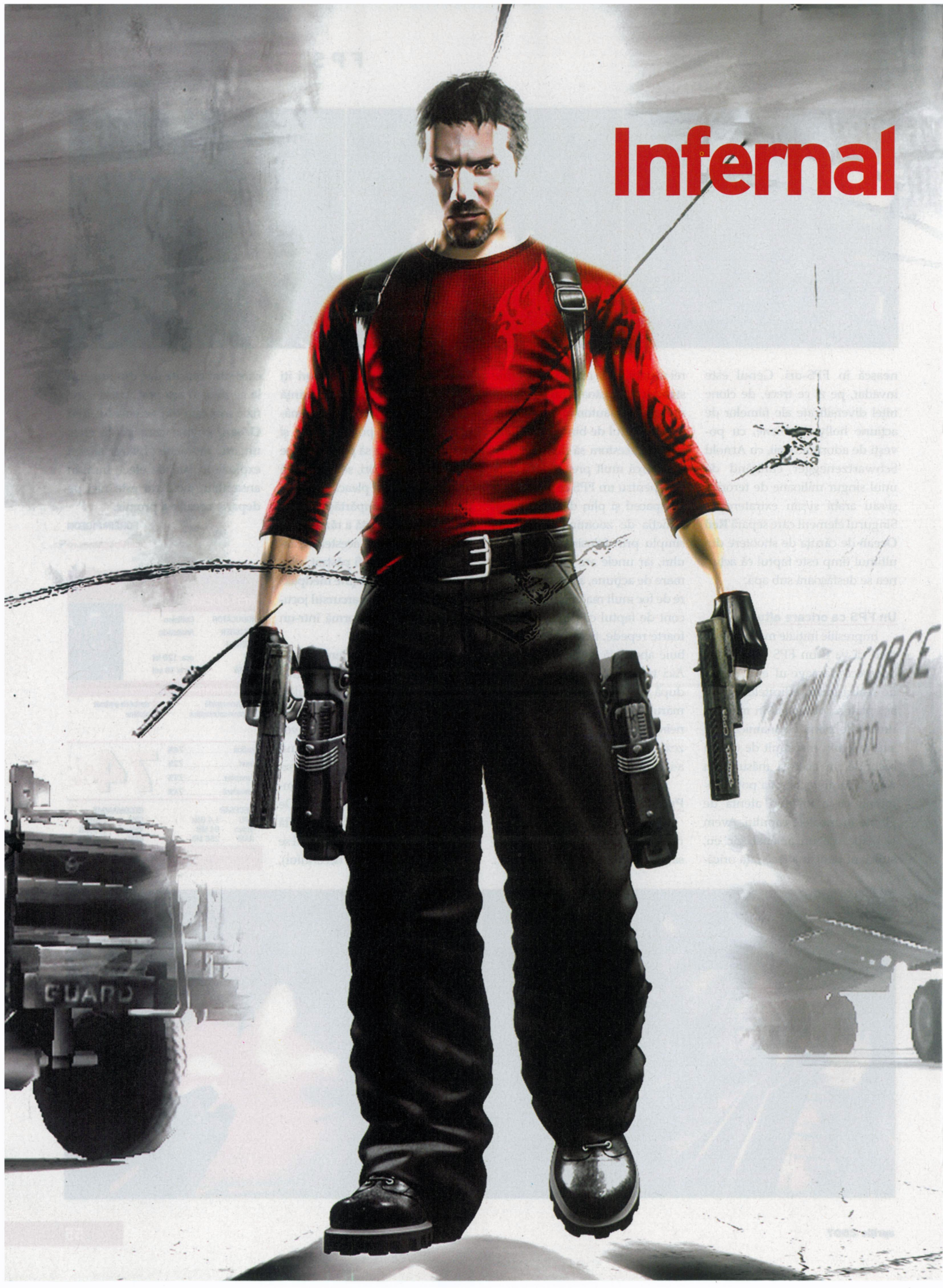
RECOMANDAT

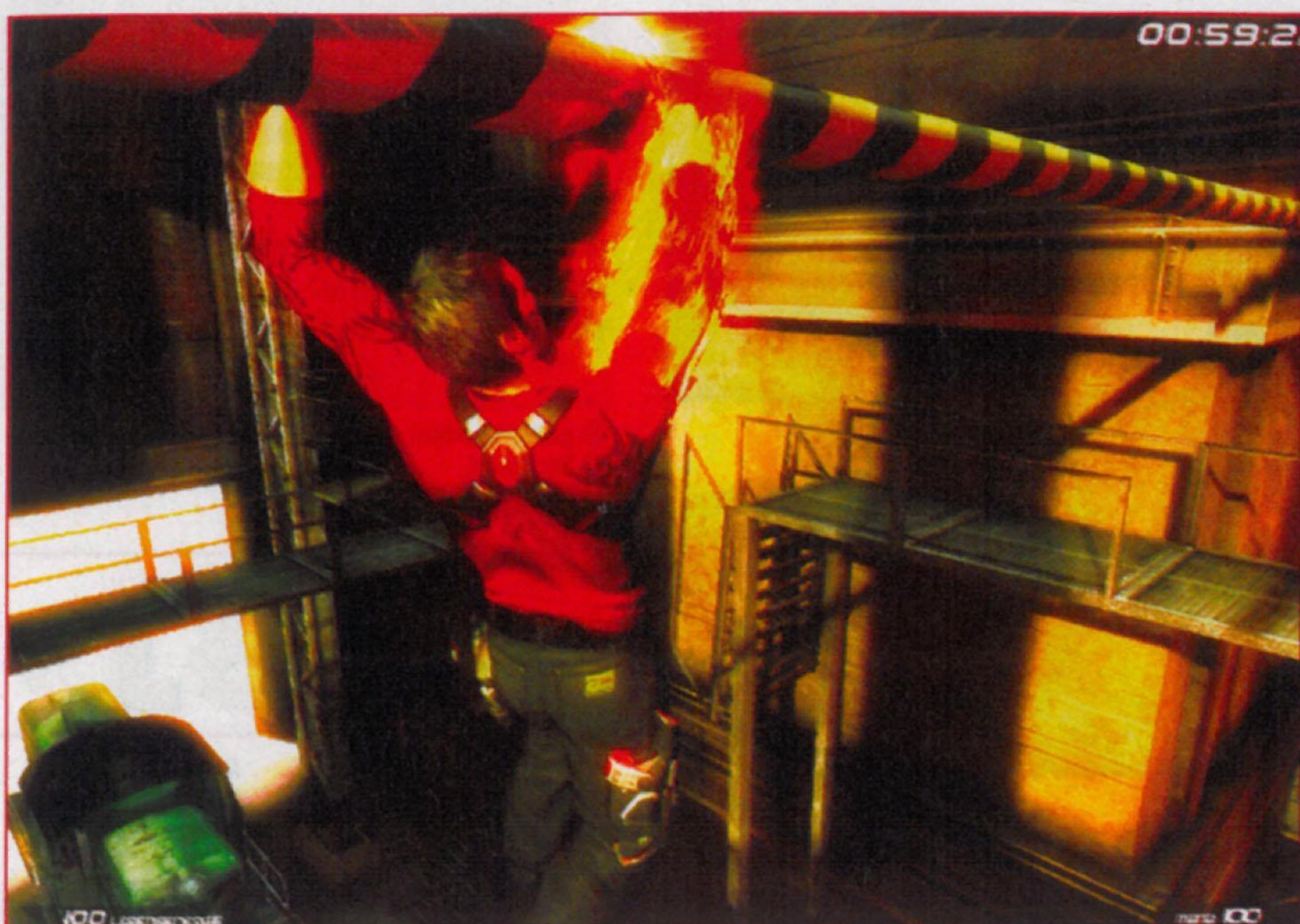
CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE



Infernal





Fost înger, descătușat de celibat, caut concubină voluptoasă și loc de muncă pe post de mercenar. **Nu știu să gătesc și nu-mi plac copiii, dar pot să mânuiesc orice fel de armă de foc și mă descurc și cu shurikenul'. Fac alergie la locurile sfinte, dar rezist destul de bine la foc. Călugărițele să mă ocolească...**



Cam un astfel de anunț ar fi putut da domnul Lennox, după ce a fost concediat de agenția Etherlight. Angajatorii lui proveniți de pe tărâmurile sacre s-au cam săturat că eroul nostru nu joacă după reguli și că, oricât de multe servicii ar fi adus Luminii, i-au fost luate darurile angelice, fiind transformat într-un muritor de rând. Odată cu pierderea slujbei nu se putea însă pierde și potențialul, astfel în urma ofertei irezistibile făcute de partea întunecată, Ryan Lennox schimbă culorile și trece de partea opusă a baricadei. De aici începe un tur de forță prezentat ca un third person action-adventure clasic.

Din rai cu fața-n asfalt

Jocul începe cu o seară infernală, în care plăcutele bârfe purtate de eroul nostru la un pahar de licoare nu chiar sacră sunt întrerupte de asaltul unui adevă-

rate armate de trupe de commando. Se pare că foștii angajatori nu se mulțumesc doar să-l concedieze pe Lennox, ei vor să scape de acesta cu totul. Scăpat din ghearele justiției în scene de acțiune mai ceva ca cele din filmele lui Steven Seagal, ajungi într-un cimitir părăsit. Nu e cazul să-ți cauți locul de veci, locul macabru ales ca punct de întâlnire este doar un semn al simțului de umor de care dispune viitorul șef, Lucius Black. Conducătorul Abyss, organizația opusă lui Etherlight, te pune înapoi în joc, oferindu-ți armament, puteri speciale și șansa de a te răzbuna. Și care e interesul diavolului în această înțelegere? Se pare că de data aceasta reprezentanții binelui completează pentru a scăpa omenirea de povara liberului arbitru, încercând să aducă Raiul pe Pământ. Pentru a păstra echilibrul urmează o serie de misiuni care te poartă în jurul lumii și în care te vei confrunta cu diferiți

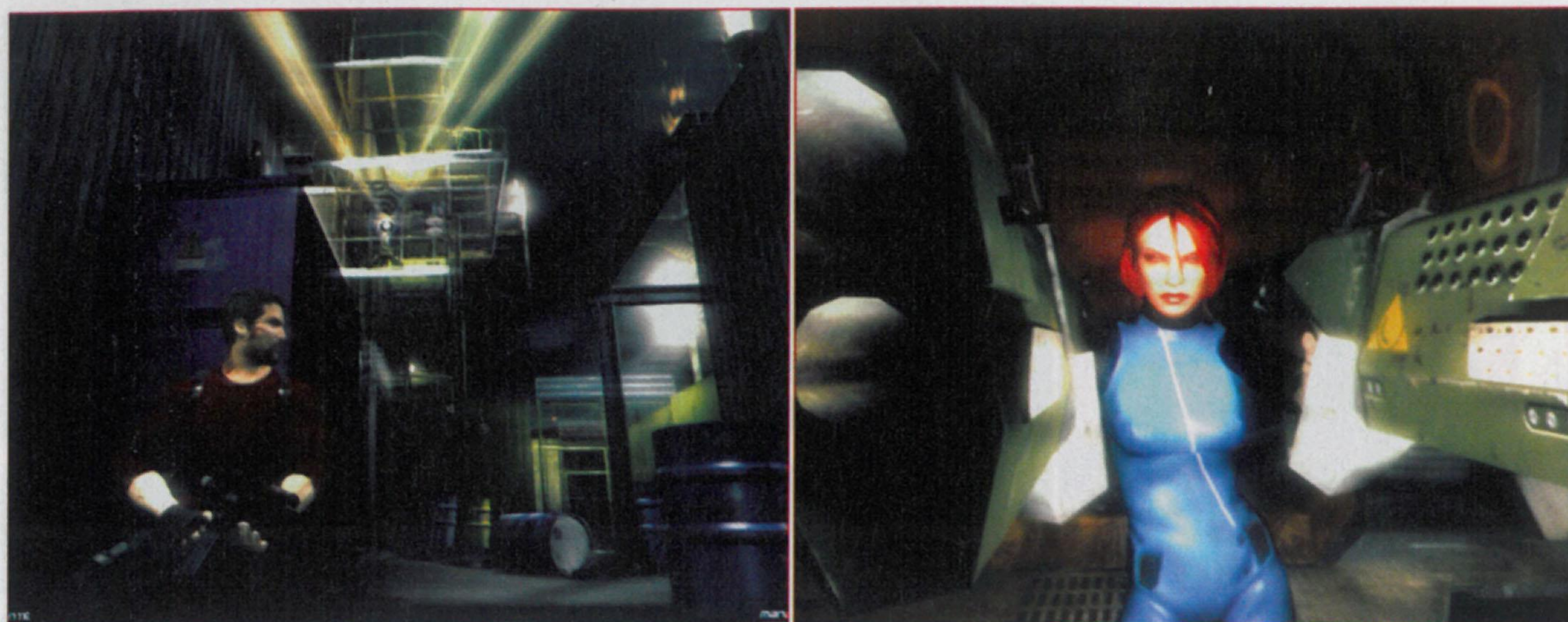
călugări frustrați de celibat și cu soldați cu chiloții prea strâmți.

Lucrurile nu vor rămâne așa de simple și, aidoma unui film hollywoodian vei avea parte de două prezențe feminine apetisante dintre care una va vrea să te salveze, în timp ce cealaltă va face tot ce-i stă în putere ca să te distrugă. Chiar dacă personajele din joc nu au personalități prea complexe și relația dintre ele nu se ridică la nivelul unei tragedii grecești, firul epic te ține în priză și reușește să te motiveze să continui jocul, nivel după nivel. Unul dintre punctele forte ale jocului sunt tocmai dialogurile. Prezentate sub forma unor cut scene-uri bine animate, dialogurile se mișcă pe o scală variată, începând de la umorul sec și terminând cu sarcasmul sau chiar cinismul unor personaje. Chiar dacă producătorii s-au dovedit a fi generoși când vine vorba de scenele intermediare, acestea nu rup firul

acțiunii și nici ritmul gameplay-ului, ci se integrează în el. În plus, e o pauză plăcută și necesară când reușești să schimbi focurile de pistol cu iuțeala limbii lui Lennox.

Spaima mănăstirilor

Controlul lui Lennox poate să pară puțin ciudat la început, din cauza faptului că perspectiva este fixă. În cea mai mare parte a timpului vei urmări evenimentele din spatele lui Lennox, mai puțin când va trebui să te cațeri pe scări sau când îți vei căuta ascunziș lipit de pereți sau cutii. Căutarea de locuri care să te acopere sau folosirea salturilor este o parte importantă a jocului. Chiar dacă la început te vei confrunta doar cu o mână de oponenti, mai încolo treburile devin la fel de groase precum stratul de omăt din Alpi. Pentru a ține piept valurilor de oponenti îți va trebui mai mult decât curajul lui Braveheart sau Die Hard.



Folosirea sistemului fizic Ageia, are și alte avantaje în afară de dansul rag-doll al cadavrelor. Cel mai bine se observă acest lucru la comportamentul armelor. Nu chiar realistă, dar realizată în stilul filmelor John Woo, folosirea mitralierelor este spectaculoasă dar nu neapărat eficientă. În timp ce cu ajutorul încărcătorului unei mitraliere poți realiza o sculptură rupestră fără să fi atins oponentul, este de ajuns un singur shuriken bine ținut pentru a scăpa de gărziile zgomotoase. Headshot-ul asigură decesul instantaneu al oponentilor. Un lucru este cert: majoritatea luptelor te vor pune la încercare grea, lăsându-ți ne-numărate cicatrice. Rănile nu se tratează în mod obișnuit, neexistând medikit-uri. Viața se regenerează încet cu încetul și singură, dar HP pierdute se pot recupera și în urma confruntărilor însușindu-ți forța vitală a oponentilor. Tot în cadrul acestui proces malefic îți procuri și rezervele de muniție, respectiv armele noi. La începutul fiecărei misiuni îți stă la

dispoziție doar pistolul credincios, eliminarea oponentilor fiind singura cale pentru a obține arme noi.

Mana diabolică se încarcă fie în locuri întunecate, fie comițând păcate (de exemplu uciderea oponentilor), dar trebuie să ai grijă deoarece se consumă singură în locurile sacre. De mana ai nevoie pentru a executa niște mișcări speciale cum ar fi teleportarea. Multe dintre abilitățile speciale primite de la partea întunecată vizează jumătatea jocului în care nu măcelărești credincioșii, ci rezolvi diferite puzzle-uri. Producătorii au găsit echilibrul între cele două părți de gameplay, păstrând jocul orientat spre acțiune. Ceea ce nu le-a ieșit întotdeauna este design-ul de nivel. În anumite niveluri trebuie să umbli prea mult fără să se întâmple nimic, în altele nu ai o clipă să-ți tragi răsuflarea și să analizezi la rece situația. În plus, producătorii au construit mult prea evident nivelurile, orice jucător știind dinainte când va urma un boss fight. Învingerea acestora poate

să-ți dea de furcă, forța brută adesea nefiind de ajuns.

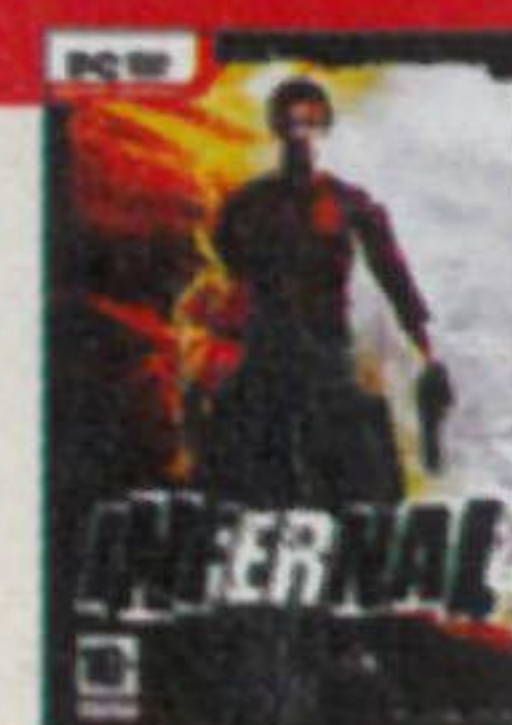
Un alt minus al jocului este AI-ul: oponentii sunt parcă îndoctrinați cu comportamentul stupid și agresiv. Comportamentul adversarilor este previzibil, iar de la un moment dat tragerea din spatele unei ascunzătorii sigure nu este altceva decât risipă de muniție. Putem măcar lăuda imaginația producătorilor, realizând o gamă variată de oponenti ce se întinde de la călugări războinici la soldați profesioniști și de la soldați zburători la muncitori echipați în costume de protecție.

Văz diabolic și miros de canal

Grafica jocului este plăcută și bine realizată. Apa arată destul de bine, efectele speciale abundă, iar fulgerul e chiar acceptabil. Cele două moduri speciale de viziune funcționează perfect și arată convingător. Chiar dacă ai sentimentul că lipsește ceva, nu te poți plânge de engine-ul bine optimizat ce aduce framerate-uri respectabile și pe sisteme mai

Punctaj INFERNAL

PRODUCĂTOR	Metropolis Software
PUBLISHER	Playlogic
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	150 lei
VÂRSTĂ	peste 16 ani



PRO & CONTRA

+ gameplay plăcut	- design de nivel previzibil
+ fizică bună	- AI cam necioplit

Grafică	82%
Sunet	81%
Gameplay	80%
Atmosferă	80%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 2,5 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

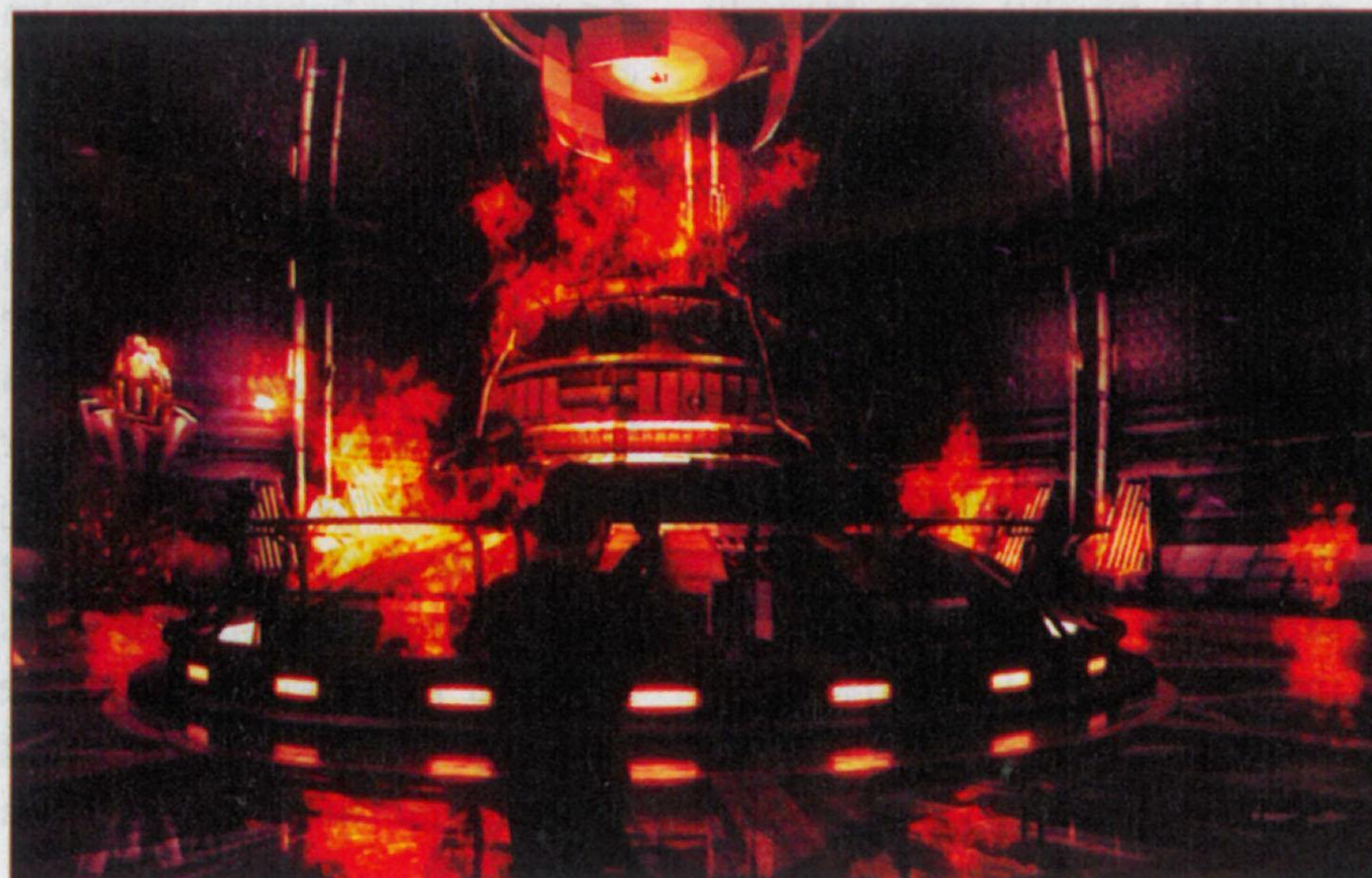
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOMB RAIDER: LEGEND

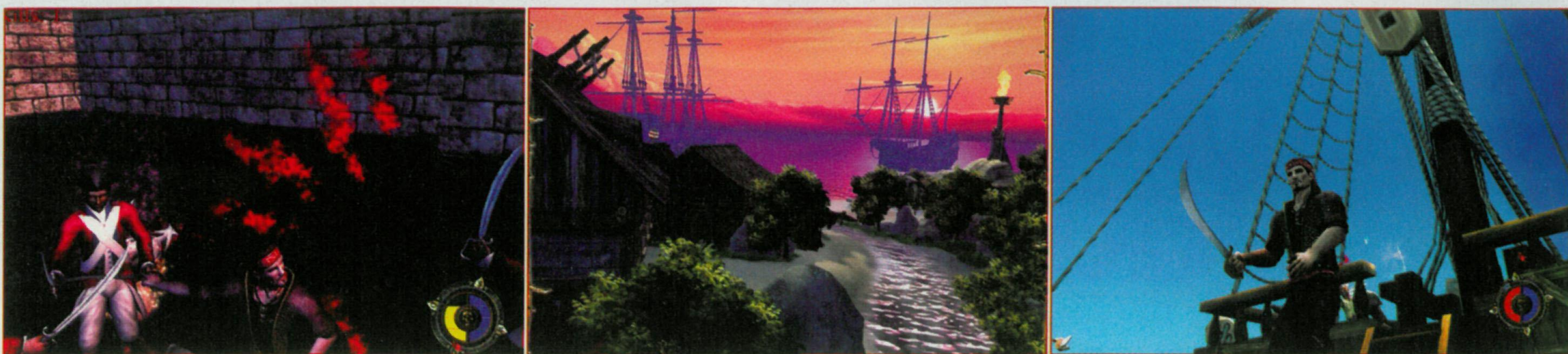
vechi. Sunetele jocului sunt acceptabile. În timp ce producătorii au fost foarte atenți la sunete în sine (explozii, ricoșarea gloanțelor, sunetul focului de mitralieră), vocile par puțin neglijente și pe alocuri inconsistente. Problema nu e de partea lui Lennox, ci a celorlalte personaje ca Barbara sau Lucius. Coloana sonoră este compusă din piese cu ritm alert care se potrivesc perfect cu atmosfera jocului.

Infernal este un shooter reușit, relaxant și fără prea multe pretenții. Mult mai ușor de jucat decât **S.T.A.L.K.E.R.**, chiar dacă nici pe departe la fel de inovator, jocul celor de la Metropolis Software te deconectează și distrează. Fără multiplayer și fără vreun element care să te îndemne să-l reiei de mai multe ori, **Infernal** merită parcurs o dată.

SILENT DRINKER

jacint@pcgames.ro





Tortuga - Two Treasures

Dacă lumea piraților ar fi fost așa de plictisitoare precum în Tortuga - Two Treasures, atunci marele Blackbeard indubitabil s-ar fi apucat de lucru în oficiile poștale ale vremii.

Singura uimire veritabilă pe care ați putea să o simțiți aici este mediocritatea noului titlu de sub egida Ascaron.

Ahoy, land lubbers

În caz că tata Sid Meier își făcea probleme că **Tortuga - Two Treasures** îi va detronea creația, acum poate sta liniștit pe tronul ludic fără cea mai mică urmă de îngrijorare. Din primele minute de joc, până la sfârșit (adică până dați Uninstall), **Tortuga** vă va lăsa plictisiți sau cu sprâncenele ridicate la cât de mediocru poate să iasă un joc pe piață. Întrând în pielea lui Hawk Blythe, suntem trimiși pe mări în lung și-n lat, presimțind iar clișeul inevitabil, intrăm în căutarea unei comori ascunse de un oarecare Henry Morgan, adică nu tocmai oarecare, piratul Blackbeard. Premisa fiind simplă, iar jocul mai simplu decât premisa, ajungem aventurieri cu acte-n regulă pe marea albastră și involburată. Alături de sangvinica Sangua, iubita noastră înzestrată cu puteri de shamani-

ce, aventura pare una lejeră și fără bătaie de cap... până în momentul când dăm nas în nas cu game-play-ul în sine. Aici lucrurile se schimbă dramatic.

Cu tunuri și cu săbii

Primul lucru pe care îl vom întâlni în joc este bătălia navală. Tot ce trebuie să faceți este să stați în lateralul navei adverse și să dați clicuri calme pe mouse. În caz că suntem avariați dintr-un simplu buton, ne reparăm miraculos nava în doi timp și trei mișcări de parcă echipajul nostru este format din MacGyveri și David Copperfieldși. Dar dacă asta pare prea simplu, urmează un element cam stupid în joc: corali. Când trecem cu nava peste corali, ne vom avaria vaporul mai rău decât din partea unor obuze nervoase de tanc. Problema și mai mare aici este că, dacă ajungem într-un

coral în timp ce suntem deja avariați, atunci health-ul corăbiei noastre se va duce pe apa sâmbetei mai repede decât timpul nostru de a da 2 clicuri pentru reparații. În fine! Acum ajunși în porturile engleze, vom avea de flirtat cu fiice de guvernatori, mituit funcționari publici, hăcuit soldați englezi și alte ocupații de-ale vremii. Cu sabia în mână și cu opt adversari în jur, sistemul de luptă și combo-urile nu fac față acestui joc. Luptele ori sunt prea simple ori sunt infernal de grele, așa, aleatoriu. Dacă suntem pui de Neo și scăpăm cu bine din brațele englezilor, luăm un healing potion instant și într-un minut ne mai batem cu o tură de soldați.

Oricare ar fi problemele majore sau minore ale jocului, realizarea per ansamblu a ieșit dezastuoasă ca urmare a unei lipse mari de gameplay. Singurul lucru

pe care l-am găsit acceptabil fiind doar peisajul de seară pe mare, urmărit de armată de la Kingstown.

GOD OF WHORE

remus@pcgames.ro

Punctaj TORTUGA - TWO...

PRODUCĂTOR	CDV Software
PUBLISHER	Ascaron Ent.
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	14 ani



PRO & CONTRA

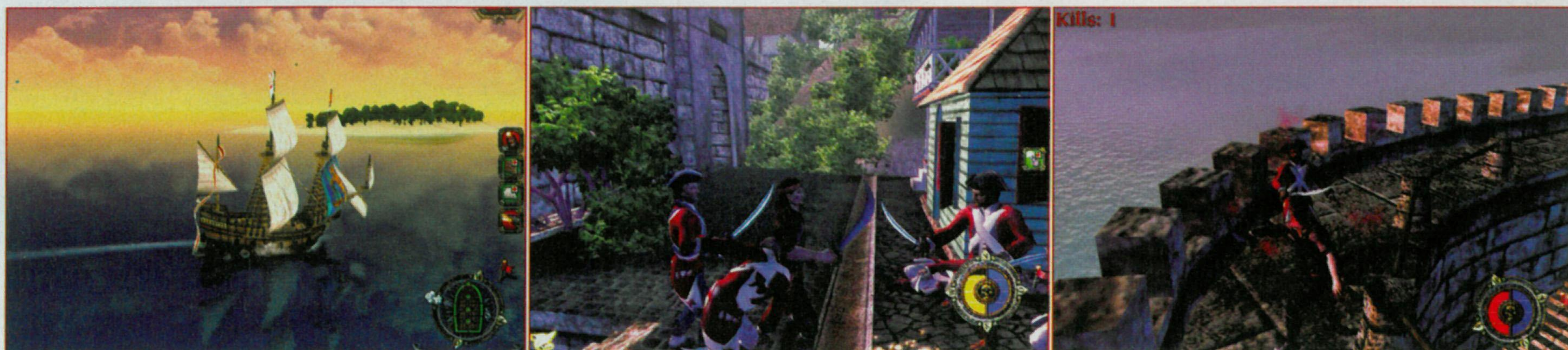
+ atipic	- fragmentare excesivă a acțiunii
+ umor inteligent	- slab optimizat

Grafică	62%
Sunet	52%
Gameplay	50%
Atmosferă	56%

55%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 2,4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SID MEIER'S PIRATES!





Jade Empire Special Edition

Nici nu știu cum să încep. Așteptările mele
de la acest joc au fost imense: unu la mână,
scrie Bioware pe cutie, doi la mână, e plin
până la refuz de fantasy japonez. Rezultatul?
Un kitsch mai mare decât o producție
hollywoodiană!





❖ TANTI, STAI, NU DA, nu am vrut să pun mâna acolo!



❖ NADIA COMĂNECI îmi zice...

Watashi wa nipon-jin desu

Răbdare de-a dreptul stoică. De când a apărut pentru Xbox, m-am învățat ca musca în jurul unui morman de bălegar. Auzisem că varianta PC va fi ceva mai completă, personaje noi, nisaiva bonusuri, ce mai, un tacâm complet pentru orice iubitor de RPG-uri. Judecând la rece, **Jade Empire** nu este, nici pe departe, un joc prost. Dar, luat per ansamblu, pare mai degrabă ceva la care Bethesda ar fi muncit, și nicidecum Bioware. Știți cu toții ce înseamnă un RPG de la cei din urmă - kilograme de dialog scrise parcă de cei mai măreți filosofi ai istoriei (probabil egalate doar de scilpiciul de geniu intitulat **Planescape Torment**), o libertate de mișcare pe care numai după revoluție am avut-o (și căreia i-am spus pa, pa odată cu intrarea în Uniunea Europeană), și un gameplay de fiecare dată perfect. Ei bine, cum stă treaba cu **Jade Empire**? Dialogurile sunt fade, personajele, cu mici excepții, sunt absolut neinteresante, jocul suferă de o linearitate cum doar în **Quake 4** am văzut, iar gameplay-ul scârțâie în nenumărate locuri.

Și, cu toate acestea, nu pot nici-cum arunca cu pietre în el, oricât de mult aș vrea. Nu știu cum fac oamenii ăștia, însă se pot lua frumușel de mână cu cei de la Blizzard și pot să se laude cu fie-

care "eșec" care ajunge, de fapt, un joc excepțional de bine vândut. La care mai punem că am așteptat doi ani pentru varianta PC, doi ani în care Bioware a cam lăsat baltă ceea ce ține de bătrânul nostru calculator (exceptând **NWN 2**), concentrându-se pe proiecte de console, ce mai, au avut suficient de mult timp să facă o portare strălucită. Vorbind de portare, aceasta este aproape fără cusur. Nu mă așteptam la mai puțin de la producători. Controlul este surprinzător de ușor, mouse-ul și tastatura înlocuind cu succes controller-ul. Stilul jocului este, dacă vreți, un rip off după **KotOR**, funcționând pe același sistem. Chiar și la cei doi ani mari și lați de la apariția pe Xbox, jocul are foarte multe de oferit, în special celor care pun piciorul pentru prima dată într-un asemenea univers... ceva mai exotic pentru gusturile noastre europene. Grafica este surprinzător de reușită, cu niște peisaje demne de toată lauda, iar personajele peste care dai, în periplul tău spre măreție, sunt cel puțin interesante (probabil, grație setting-ului), iar universul, per ansamblu, este destul de reușit. Călătoria ta spre descoperirea sinelui te poartă, de la școala de arte marțiale, ruine și peșteri infestate de fantome, până la... lumea de după viață. E foarte ușor să te pierzi în noianul de pei-

Followers

**Dawn Star**

Aparent abandonată de către părinții săi, Dawn Star posedă abilitatea să privească în lumea spiritelor, oferindu-i posibilitatea să comunice cu sufletele pierdute, care nu sunt capabile să își găsească pacea eternă. Acest dar a îndepărtat-o de ceilalți studenți, dar în același timp a apropiat-o foarte mult de maestrul Li.

Sagacious Zu

Un luptător misterios, cu un trecut întunecat, ce-l readuce pe scena asasinilor ordinul Lotus.

**Silk Fox**

O luptătoare misterioasă care-i vânează pe membrii ordinului Lo-tus și pe mâna dreaptă a împăratului, Death Hand. Motivele aces-tea sunt o enigmă, precum și identitatea sa misterioasă.

**Black Whirlwind**

Fără doar și poate cel mai amuzant însoțitor din joc. Este genul de persoană care întâi acționează, apoi gândește. Mercenar de meserie, echipat cu două toporiști și înnebunit după vin.

Henpecked Hou

Această persoană este un dezastru. Habar nu are să lupte, este fricos și foarte iute de picior. Fugit de acasă din cauza soției sale, o doamnă cunoscută din orașul imperial, se alătură grupului tău din recunoștință pentru că nu l-ai lăsat pradă canibalilor.

**Sky**

Soț rămas fără soție, tată lăsat fără fiică, Sky poartă după el un mormânt de furie împotriva lui Gao the Greater, criminalul care l-a despu-iat de cel mai de preț lucru din lume: familia.

Chai Ka

Un copil de doar opt ani care își oferă trupul demonului gardian al porților către Lumea de Apoi, Chai Ka. În schimbul acestui dar, fetița este protejată de orice fel de primejdie. Totuși, nu văd cum ai putea răni o persoană care se preschimbă într-un demon.

**Kang the Mad**

Genul de persoană obsedată de știință și explozii, care nu este preocupată de tot ceea ce are legătură cu lovirea adversarului în orice mod.

saje artistice. Bineînțeles, nu vă așteptați la ceva ieșit din comun - din când în când, modelele personajelor și texturile spălăcite ne pot zgâria pe retină, iar jocul nu a fost creat pentru a testa limitele plăcii grafice. Plin de viață, colorat, nevoie mare, optimizat excelent, **Jade Empire** se comportă cum nu se poate mai bine la acest capitol.

Cum stă treaba cu linearitatea

La o primă vedere, numărul de alegeri pe care le ai de făcut pe parcursul jocului te pot ține în priză. Vei fi pus față în față cu nenumărate decizii, fiecare dintre acestea apropiindu-te din ce în ce mai mult de cele două stiluri finale, "open palm" și "closed fist", echivalentul, dacă vreți, a ceea ce noi numim calea bună sau calea rea. Majoritatea acestor opțiuni sunt luate via dialoguri, dialoguri care, din păcate, nu sunt la fel de reușite precum cele din, să zicem, **NWN 2**. Nu sunt rele, să nu mă înțelegeți greșit, însă sunt nițel cam simpliste. Și am mai observat o chestie ciudată, la fel ca în majoritatea RPG-urilor de pe console, există o... pauză între fiecare linie de dialog, ceea ce poate deveni enervant odată cu trecerea timpului. Revenind la importanța dialogurilor, treaba merge cum nu se poate mai simplu: poți, par exemple, la un moment dat, să decizi a-ți otrăvi un adversar, câștigând

ceva silver și niscaiva puncte spre "closed fist", sau poți să refuzi acest lucru, ceea ce, chiar și din punctul meu de vedere, e nițel mai onorabil. De fiecare dată când trebuie să iei asemenea decizii, aliniamentul tău va fi influențat, fie în jos, fie în sus; plus, povestea jocului se mișcă după tine, iar elementele importante (cum ar fi stilurile de luptă) își vor face maiestruoasă apariție în funcție de aceste decizii. Iată cum jocul câștigă destul de multă rejucabilitate - vei fi mereu curios să vezi ce s-ar fi întâmplat într-o anumită situație, dacă te-ai fi comportat diferit.

Ce mai are un RPG în afară de dialoguri? Scandal. Bătălii. În **Jade Empire**, luptele nu sunt atât de... reușite ca dialogurile, însă sunt suficient de bine realizate. Pe parcurs, vei aduna un număr sănătos de stiluri de luptă (pe care le poți liniștit mapa pe taste), iar, în timpul bătăliilor, vei putea selecta unul dintre cele zece stiluri pe care le-ai mapat. O îmbunătățire semnificativă față de varianta Xbox a jocului, unde puteai selecta doar dintr-un număr de patru stiluri. Eh, și când vine vorba de stiluri... avem de unde alege! De la cele basic, cum ar fi **Legendary Strike**, până la **weapon skills**, ca **Dual Swords**; de la stiluri magice ca **Ice Shard**, până la abilități de transformare, ca **Jade Golem**. Stiluri de suport, ca **Storm**



☞ **SUNT MARE, PROST** și voi muri în câteva secunde.



☞ **PUTEREA ACESTUI** nou suport e imbatabilă.

Stiluri de luptă

Martial

White Demon

De departe cel mai distrugător stil de luptă marțial. Provoacă foarte mult damage, dar te lasă vulnerabil în fața contraatacurilor adverse. Jucătorii care mizează pe viteză și agilitate sigur nu vor aprecia acest stil de luptă.

Leaping Tiger

Unul dintre cele două stiluri de luptă marțiale semi-rapide, alături de **Legendary Strike**, ce permite jucătorului să provoace un damage ridicat într-un timp foarte scurt. Cu toate că stilul constă în utilizarea unei perechi de gheare metalice, acesta a fost catalogat drept un stil marțial.

Legendary Strike

Din punctul meu de vedere, cel mai bun stil de luptă disponibil în joc. Provoacă un damage mare într-o perioadă de timp foarte scurtă, dar, spre diferență de **Leaping Tiger**, împinge inamicul în spate, lăsându-l în imposibilitatea de a contraataca.

Thousand Cuts

Cel mai rapid dintre stilurile marțiale, permițând jucătorului să aplice mai multe lovituri dintr-o singură mișcare. Totuși, păcatul acestui stil de luptă constă în faptul că necesită o apropiere foarte ridicată față de țintă, lăsându-te neputincios în fața atacatorilor high-range.

Magic

Ice Shard

Având la dispoziție abilitatea de a lansa săgeți de gheață spre inamici și de a-i imobiliza prin îngheț, **Ice Shard** se dovedește un stil de luptă bun în luptele la distanță.

Tempest

Acest stil de luptă oferă utilizatorului abilitatea să își paralizeze inamicii pentru o scurtă perioadă de timp.

Dire Flame

Bănuiesc că titlul spune totul, nu-i așa? Un stil de luptă magic care se bazează pe arta focului, oferind utilizatorului abilitatea de a controla forțele arzătoare. Oferă un atac rapid (săgeți de foc) și unul bazat pe proiecție de foc, ce provoacă damage nu numai țintei, dar și ariei din jurul acesteia.

Stone Immortal

Un stil de luptă care nu provoacă foarte mult damage, dar care se dovedește foarte util împotriva mai multor inamici. Aceasta permite jucătorului să provoace un cutremur controlat în jurul acestuia, lucru ce oferă posibilitatea să îndepărteze tot ceea ce se află în această arie.

Transformation

Toad Demon

Oferă jucătorului abilitatea de a se transforma într-un demon broască. Din păcate, această formă este înceată, se mișcă greu

și lovește la interval mare. Totuși, tot ceea ce se află în raza de acțiune este ca și măturat din joc.

Horse Demon

Caii demoni sunt fără doar și poate cele mai înfricoșătoare arătări din joc. Cu jumătate de corp în flăcări, aceștia pot carboniza adversarul într-o clipită, iar lovitura acestora (**firey fists of doom**) trimite cu nasul în țărână orice fel de adversar. Iar ca bonus, damage-ul provocat de inamici este absorbit și trimis înapoi.

Jade Golem

Dacă este cazul să discutăm despre putere, acest stil de luptă cu siguranță se ridică la înălțimea așteptărilor. Atât la propriu cât și la figurat. Puterea sa este de-a dreptul monstruoasă. Acest lucru fără să mai adăugăm imunitatea la toate stilurile de luptă marțiale și magice. Dar, după cum era și de așteptat, acest stil este cel mai lent din joc.

Red Minister

O sigură dezamăgire am atunci când vine vorba de acest superb stil de luptă. Este oferit mult prea târziu în joc și nu te poți bucura de el așa cum se cuvine. Ministrul Roșu este de departe cel mai bun stil de luptă din **Jade Empire**. Permite jucătorului să înghită viața și chi-ul adversarului, lucru ce-ți oferă un flux constant de viață și energie. De altfel, acesta este imun la arme și

stilurile de luptă de support.

Support

Storm Dragon

Cel mai potent stil de luptă din categoria sa. Acesta oferă jucătorului posibilitatea să imobilizeze adversarul pentru 5 secunde.

Heavenly Wave

Cu toate că acest stil de luptă nu îți imobilizează adversarul și nici nu-l împiedică să atace, viteza acestuia este semnificativ redusă pentru o perioadă destul de lungă.

Paralyzing Palm

Acest stil de luptă este similar cu **Storm Dragon**, dar durata sa este mai mică.

Hidden Fist

Similar cu stilurile de luptă care au abilitatea să paralizeze, **Hidden Fist** dezorientează adversarul pentru o perioadă suficient de lungă, încât să ai posibilitatea să-l elimini fără să apuce măcar să clipească.

Dacă doriți să vizionați toate stilurile de luptă care apar în joc, accesați http://jade.bioware.com/fighting_styles/

ZULU

Dragon, sau cele două mari nou-tăți, **Iron Palm** și **Viper**, stiluri introduse special pentru versiunea PC și pe care le vom învăța în funcție de aliniament. Sau pe care nu le vom învăța, deoarece ambele necesită citirea unor scroll-uri într-o anumită ordine.

Hai, că totuși nu e rău!

Această sumedenie de alegeri poate părea interesantă, însă, odată ce ajungi să-ți cunoști inamicii, fiecare dintre ei integrându-se într-o anumită categorie, totul se reduce la o multitudine de clicuri. Fiecare stil are un atac principal, atacuri alternative și un power attack ce se dovedește extrem de util atunci când adversarii blochează. Majoritatea loviturilor îți folosesc una dintre cele două surse de energie, chi și focus - ceea ce sună foarte bine pe hârtie. Practic, însă, selectezi oponentul și îți stresezi mouse-ul până la

refuz, îi dai două-trei scatoalce și ai terminat treaba. Dacă se dovedește a fi un adversar de temut, selectezi **Toad Demon** pentru a-l otrăvi sau **Paralyzing Palm** pentru a-l imobiliza, după care continui cu distribuirea loviturilor optime. E chiar atât de simplu. Nici măcar boșii nu se dovedesc a fi o provocare prea mare, nici măcar pentru cei care pun, pentru prima dată, mâna pe un RPG. Pentru a rezolva această problemă, frații de la Bioware au introdus un mod de dificultate ce face inamicii mai puternici, însă, din nefericire, nu face combat-ul mai interesant. Scurt pe doi, e un click-fest à la **Sacred**.

Ca orice jucător sănătos de RPG-uri, vei petrece câteva minute bune căutându-ți inventarul. Ei bine, vă puteți opri de pe acum, pentru că nu avem așa ceva, cel puțin nu avem un inventar în adevăratul sens al cuvântului.

Personajul nostru nu poartă nici un fel de armură, iar dacă decidem să cumpărăm o nouă armă, aceasta va înlocui automat arma echipată înaintea ei. Singurul lucru ce poate fi manipulat este colecția impresionantă de gems pe care le vom descoperi pe parcursul jocului, acestea putând fi inserate într-o amuletă. Fiecare ne vor da un boost, fie la viață, chi, focus, sau mai știu eu ce alte abilități. La fiecare level up, vei câștiga puncte pe care le vei folosi (cu cap) în îmbunătățirea abilităților de bază, Body, Chi, Spirit, etc. În plus, puncte vin pe tavă, la același level up, pentru îmbunătățirea stilurilor de luptă. Cu toate acestea, level up-ul este... hmm, foarte comun, poate datorită faptului că nu înveți nimic nou, ca într-un **DnD** care se respectă.

Joc bun? Joc rău? Greu de zis! Depinde ce fel de jucător ești. Personal, am așteptări mari de la

Bioware de fiecare dată când scot un RPG, iar cu **Jade Empire** m-au cam dezamăgit. Cel puțin la anumite capitole. Cu toate acestea, jocul este unul bun, nu avem ce zice.

FOREIN PIGEON

paul@pcgames.ro

Punctaj JADE EMPIRE S.E.

PRODUCĂTOR	Bioware
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 150 lei
VÂRSTĂ	12 ani



PRO & CONTRA

+ grafică de calibr	- linear
+ muzica excelentă	- combat plictisitor

Grafică	85%
Sunet	82%
Gameplay	76%
Atmosferă	78%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,4 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA KOTOR



Sam & Max:

Episode 4, Abe Lincoln Must Die!

Deveniți eroii unui serial ceva mai reușit, dar mai puțin regulat decât o televiziune braziliană, Sam și Max și-au făcut abonament pentru ocuparea paginilor revistei. Ajunși la cel de-al patrulea episod, care reprezintă în același timp și jumătatea primului sezon, se poate vedea deja luminița de la capătul tunelului: producătorii au pus la inimioară critica venită din partea comunității și a presei de specialitate, aducând îmbunătățiri serioase noului episod.

De data aceasta, cei doi copoi particulari sunt chemați să facă ordine în jurul mesei ovale din Casa Albă. În lipsa Monicăi și a lui Billy Clinton, cei doi eroi trebuie să se mulțumească cu un președinte fictiv și trebuie să afle cauza comportamentului ciudat al acestuia. În urma descoperirii inapți-

tudinii lui mister Președinte, Sam și Max trebuie să se găsească în postura de candidați la președinția SUA, concurând în campania electorală împotriva unei statui gigantice a lui Abraham Lincoln.

Noua premisă este îndestul de ilară, iar scenariul și realizarea jocului amintește de umorul neobișnuit al primei părți. Acest lucru se datorează în primul rând cooptării în procesul de producție a lui Chuck Jordan responsabil și de scenariul lui Curse of Monkey Island. Noile poante construite în jurul unor subiecte clasice luate din istoria SUA, nu doar că dau o aromă distinctă jocului, dar funcționează mult mai bine decât glumele repetitive ale episoadelor doi și trei.

Episodul patru reprezintă o satiră la adresa sistemului electoral de peste Ocean, în care

președintele este total desprins de realitate și manipulează cu ușurință serviciile secrete devotate birocrăției, iar capacitățile contracandidatului său se limitează la citirea unor fragmente de sunete de pe niște cartele. Noua caricatură socială este mult mai reușită decât încercările de a ridiculiza show-uri televizate ca American Idol sau Who Wants to Be a Millionaire?

Un mare minus rămâne însă numărul redus al locațiilor în care se desfășoară jocul. Chiar dacă avem de-a face cu un joc scurt, iar Casa Albă este plină de poante și se dovedește a fi o locație extraordinară, tot te simți închis într-o cursă de șobolani. În urma îmbunătățirilor aduse, puzzle-urile sunt satisfăcătoare, dar nimeni să nu se gândească la profunzimi halucinante. Cele mai "grele" puzzle-

uri din joc pot fi rezolvate cu ajutorul logicii elementare și a obiectelor adunate din împrejurimi.

În mod surprinzător, grafica s-a îmbunătățit pe alocuri față de episoadele precedente. De exemplu, exteriorul Casei Albe este brilliant realizat și se potrivește perfect cu cerul portocaliu. Și din punct de vedere al coloanei sonore s-au produs schimbări, producătorii renunțând la ritmurile de jazz în favoarea unor imnuri electorale.

Abe Lincoln Must Die! este cel mai încheiat episod al seriei de până acum. Producătorii au renunțat la idealurile ecologice de reciclare a poantelor expirate și au introdus noi glume care ar trebui susținute însă de puzzle-uri consistente.

SILENT DRINKER

jacint@pcgames.ro



Punctaj

SAM & MAX: EPISODE 4

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	Telltale Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 6 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ un umor sănătos și proaspăt	- locații mult prea restrânse
+ realizare mai încheiată	- puzzle-uri prea ușoare

Grafică	84%
Sunet	89%
Gameplay	78%
Atmosferă	80%

83%

NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1.5 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GRIM FANDANGO; BONE



TMNT - Teenage Mutant Ninja Turtles

Super eroii se potrivesc cel mai bine cu beat'em'up-urile - ambele categorii fiind acoperite de plasele de păianjeni și colbul fin și alb al uitării în ultimii ani. Cu redescoperirea viselor eroice și recucerirea cinematografiei de către X-Men, Spiderman, Superman, producătorii de jocuri au început și ei să șteargă praful de pe arhive. În mijlocul dumping-ului de eroi ale BD-urilor din anii '70 și '80, au scos capetele din sistemul de canalizare și niște pui de ninja verzi, obsedați de pizza. Noul joc **Teenage Mutant Ninja Turtles** se bazează și el pe un film în curs de apariție, și pare mai degrabă o adaptare a lui **Prince of Persia** pentru puștime decât un beat'em'up.

Producătorii din Montreal au pus accentul pe lângă bătălii și pe elementele de platformă (sărit, cățarat) realizând un fel de action-adventure. Chiar dacă "puzzle-urile" bazate pe acrobații la Tarzan au fost ușurate, jocul

se poate dovedi la fel de frustrant precum ultimele episoade ale **PoP**, din cauza controlului aiurea și a camerei bune de nimic. Din punct de vedere al luptelor nu avem nici o complexitate, regula de aur a beat'em'up-urilor rămânând valabilă: trosnește tot ce mișcă și-ți iese în cale.

Filmul fiind încă în producție este imposibil de spus cât de mult a preluat jocul din povestea peliculei. Nu lipsesc însă personajele principale cunoscute din BD-uri, și bineînțeles nici oponentii infami. Povestea jocului este prezentată ca o narațiune a unei aventuri deja consumate, în care țestoasele se încalcă pentru a lua cuvântul și pentru a reda evenimentele. Vocea actorilor e în regulă, doar că povestea este lipsită de vlagă sau imaginație creativă. Chiar și așa, **TMNT** reprezintă o încercare mult mai bună față de jocurile anterioare ale francizei, produse de Konami. Jocul nu este teribil de rău, și chiar are anumite momen-

te distractive. Momentele senine se trag din combinarea elementelor de platformă care constituie aproximativ două treimi din gameplay. Fiecare nivel e construit în așa fel încât să fii nevoit să sari, să te cațeri pe pereți și să execuți diferite alte acrobații. În plus, diferite zone au fost realizate în așa fel încât să profite și de abilitățile speciale ale celor patru: Rafaelo poate, de exemplu, escala pereții, în timp ce Michelangelo folosindu-și nunchakurile pe post de elice poate executa sărituri lungi.

Grafica este acceptabilă, personajele fiind animate drăguț, chiar și nivelurile având un aspect acceptabil. Cea mai mare problemă, rămâne camera care mai mult te încurcă și nu prea îți oferă perspectiva dorită. Fiind vorba de un joc multiplatform, era de așteptat ca versiunea PC să fie de fapt adaptarea unei versiuni de consolă. În consecință, nu ne mai miră că pentru a putea savura jocul cu

mai puține probleme, ai nevoie de un controller analog dual.

Între luptele simpliste și secvențele de acrobații solicitante, se pierde farmecul seriei îndrăgite în copilărie, **TMNT** fiind un joc făcut la repezeală cu dorința de a profita de pe urma peliculei.

SILENT DRINKER

jacint@pcgames.ro

Punctaj TMNT

PRODUCĂTOR	Ubi Soft
PUBLISHER	Ubi Soft
OFERTANT	Ubi Soft România
PREȚ	cca 30
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ design-ul de nivel	- controlul
+ stilul grafic	- lupte simpliste

Grafică	66%
Sunet	70%
Gameplay	63%
Atmosferă	61%

65%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.5 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE; PRINCE OF PERSIA

T R A N S I L V A N I A

**CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

Luni	17:00
Marti	11:30
Sâmbătă	14:00

DUBLUCLICK

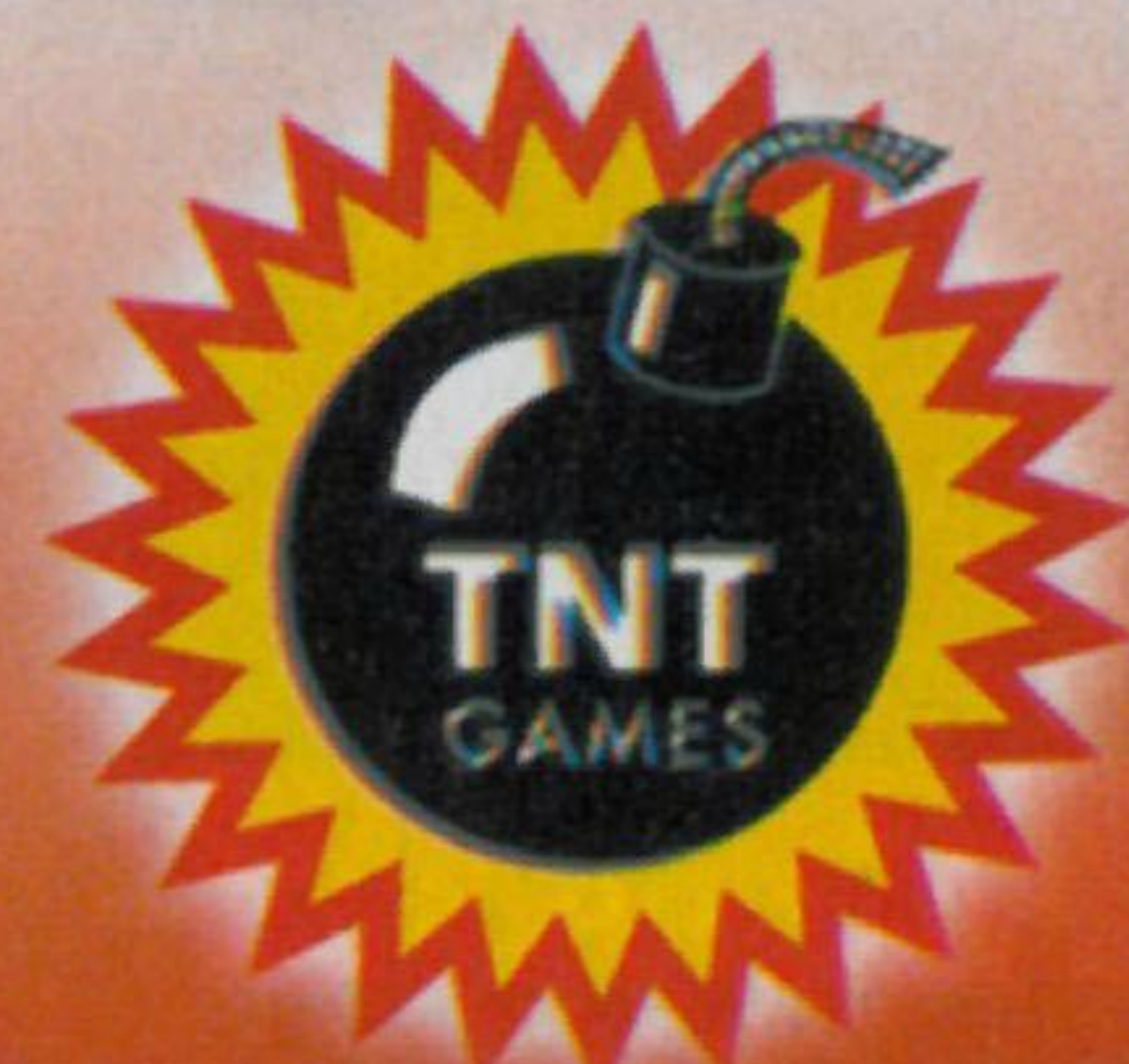
www.dubluclick.ro

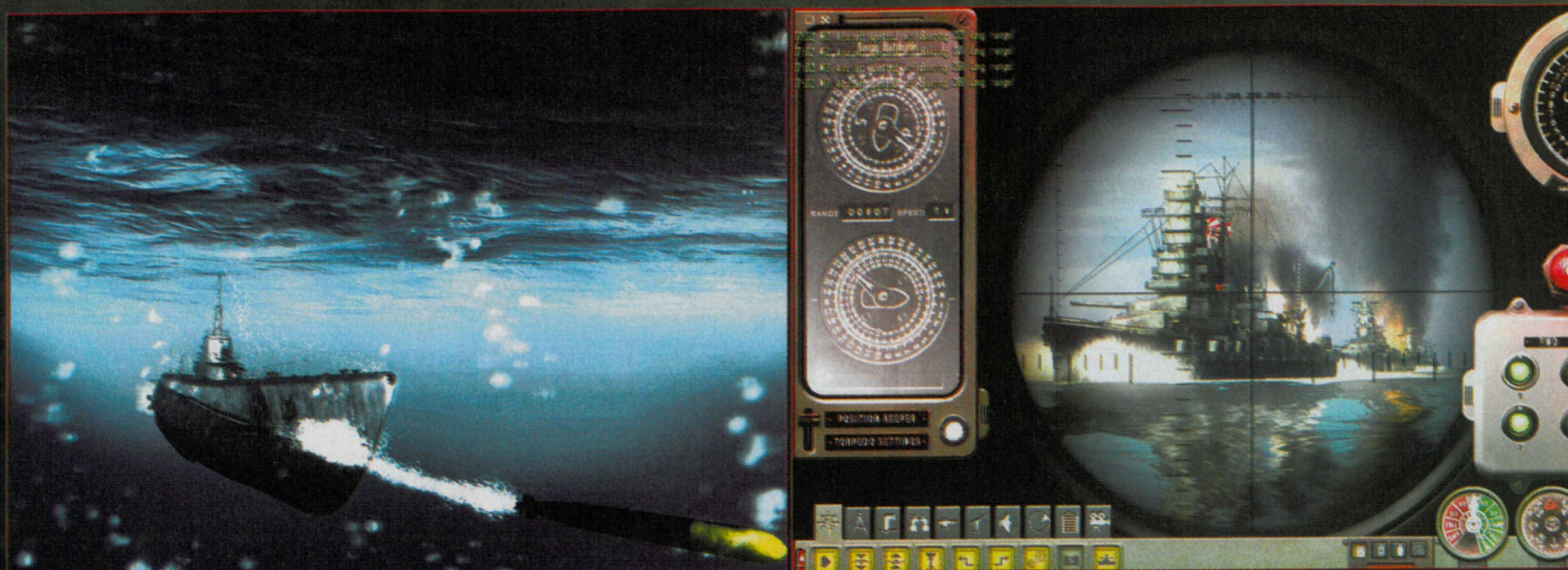
gas@dubluclick.ro

PCGames
Lyon

best
distribution

UBISOFT







Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

E îmbucurător că pe lângă performanțele de pe scena pirateriei, mica noastră patrie se remarcă și cu altceva în cadrul industriei jocurilor. **Acum doi ani, programatorii noștri s-au făcut cunoscuți prin cel de-al treilea episod al seriei Silent Hunter care, nu doar că a obținut recunoaștere din partea presei de specialitate, dar a obținut și admirația faniilor simulatoarelor.**

După bătăliile legendarelor U-boat-uri din Atlanticul de Nord, producătorii și-au întors atenția către scena de bătălii subacvatice din Pacific. Rezultatul este **Silent Hunter: Wolves of the Pacific**, care conti-

nuă pe calea precursorului. Noul **Silent Hunter** poartă asupra lui caracteristicile impuse de cel de-al treilea episod (realism, campanie bine încheată, grafică uimitoare) și, în pofida unor mici, mari erori, e cel puțin la fel de bun ca acesta.

Bătrânul lup de mare

De la confruntarea lui Alec Baldwin și Sean Connery în *Hunt for the Red October*, știm cât de solicitante și stufoase sunt sarcinile unui căpitan de submarin. În afară de faptul că el este cel care

stabilește ruta, tot pe umerii săi zace responsabilitatea organizării atacului asupra inamicilor și planificarea dispariției de după atac. Producătorii au rămas fideli realității prezentate și în filme și în episodul anterior, păstrarea ele-

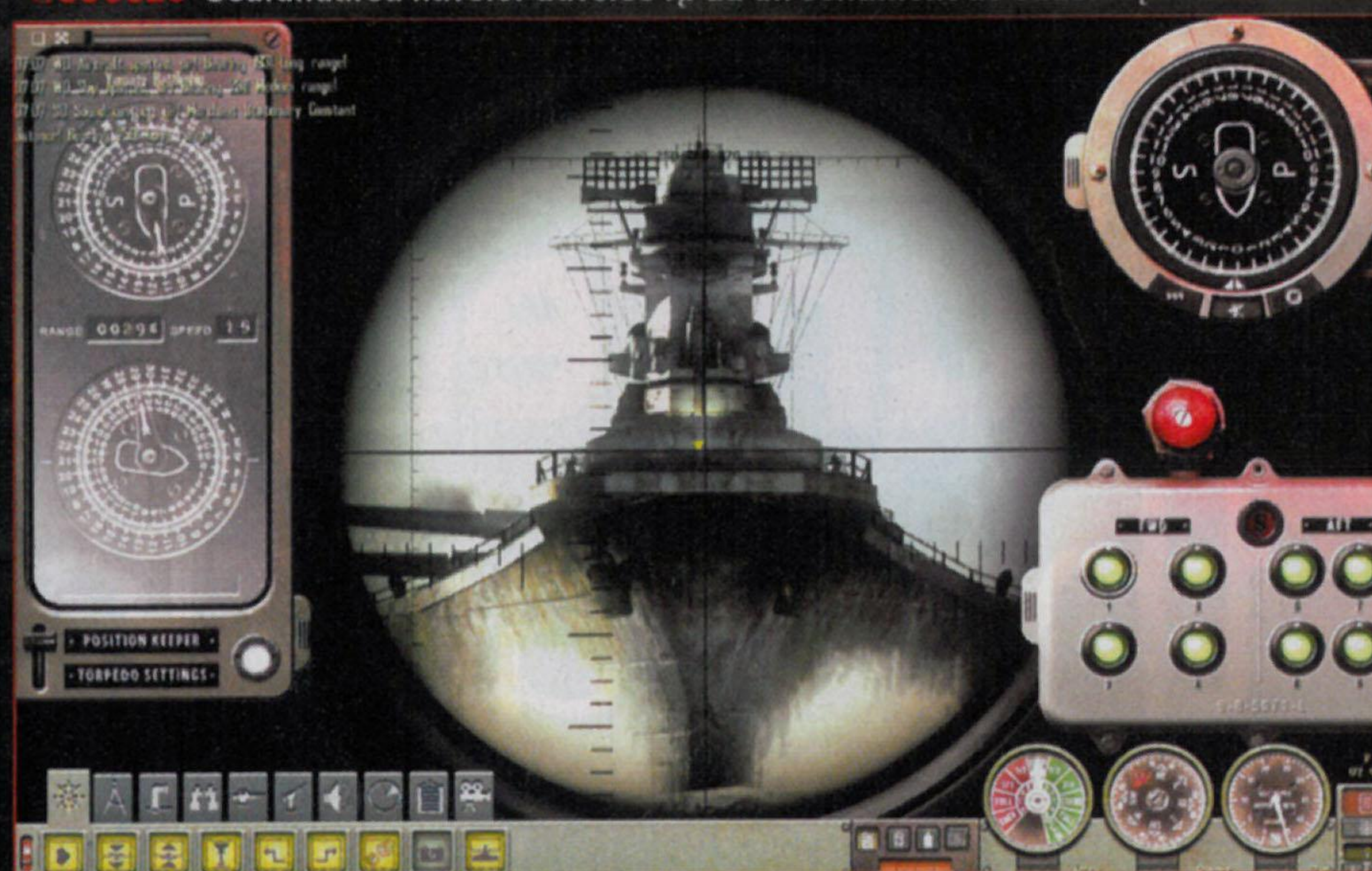


V-AM SPUS EU că nu e o idee prea bună să fumați lângă rezervorul de petrol!

LA PÂNDĂ Să vedem ce pun pe grătar colegii de pe portavion.



SUCCES Scufundarea navelor adverse îți dă un sentiment de satisfacție rar întâlnit



FAȚĂ-N FAȚĂ Navele din joc sunt impunătoare, în special privite prin periscop



FĂRĂ URME Nu e bine să întârzii prea mult în jurul epavelor proaspete...



CLAR DE LUNĂ O sticlă de șampanie și un submarin. Poate fi ceva mai romantic?!

mentului surpriză și folosirea armamentului din dotare la eficiența lor maximă fiind cele mai importante elemente ale jocului. Nu lipsesc nici îndelungatele drumuri dintre două locații, călătorii mult mai puțin dramatice decât confruntările armate, dar nu mai puțin importante. Navigarea, alături de restul controlului îți sunt descrise în cadrul unei serii de tutoriale scurte care te pregătesc pentru campanie și pentru misiunile solo.

Partea introductivă acoperă însă doar elementele de bază cum ar fi lansarea unui torpedo sau manevrarea turelor antiaeriene, opțiunile avansate legate de simulare trebuie descoperite de fiecare jucător în parte. Nu trebuie să-ți faci griji însă: nu ai nevoie de studii academice pentru a putea juca SH4. Producătorii, în loc să pună accentul pe detalii tehnice, au încercat să te facă să te simți ca un comandant de submarin pus în diferite situații de decizie.

Războiul din adâncuri

Campania din SH3 a avut un final mai deschis decât cel din SH2, tradiție respectată și de al patrulea episod. În loc să se bazeze pe evenimente scriptate, acțiunea din joc se desfășoară în funcție de evoluția ta în cadrul războiului. Există bineînțeles anumite momente cheie ce nu pot fi ratate, în rest succesul sau eșecul sunt în mâinile tale.

Misiunile variază din punct de vedere al greutății: furișarea în golful Tokyo pentru a face niște poze este mult mai ușor de exemplu decât atacul unor nave într-o zonă frecvent patrulată. Al-ul navelor adverse este la fel de agresiv ca în episodul anterior, și în urma unui atac planificat la repezeală te poți trezi cu ușurință în inferioritate numerică. Dacă ai fost descoperit, în scurt timp apele din jurul tău vor clocoti de încărcături de adâncime.

În urma succeselor tale, vei câștiga renume pe care-l vei putea preschimba în arme noi sau

upgrade-uri vitale pentru submarinul din comanda ta. Îmbunătățirea echipamentului depinde de stilul în care abordezi SH 4: dacă preferi avantajul tactic, îți poți îmbunătăți de exemplu sistemul radar, dar dacă crezi doar în cuvântul armelor poți investi de exemplu în mitraliere antiaeriene superioare. Odată cu evoluția ta în cadrul campaniei ți se va încredința comanda unor submarine din ce în ce mai performante. Fanii acestor coșciuge plutitoare vor aprecia diferențele sesizabile dintre navele din clasa Porpoise și Balao sau diferențele dintre torpedourile Mk 14 și Mk 18. Chiar dacă producătorii au fost atenți la detalii și simți diferența dintre diferitele tipuri de arme din joc, lipsește documentația care să explice diferențele.

Cu benzinăria după tine

La fel ca în cazul lui SH3, și în Wolves of the Pacific găsești nenumărate opțiuni cu ajutorul cărora poți personaliza experiența oferită de joc. Cei care vor să aibă parte de mai multă acțiune pot juca cu cantități nelimitate de combustibil, pot reduce la minimum timpii de încărcare a armelor și, în general, pot renunța la orice fel de restricții.

Fanii simulării, pe de altă parte, pot renunța la orice opțiuni ajutoare (perspectivele exterioare ale camerei) și se pot chinui cât le ține răbdarea. De apreciat este faptul că aceste opțiuni pot fi configurate liber și independent permițând stabilirea gradului de realism și a nivelului de dificultate pentru fiecare jucător în parte.

Din punct de vedere grafic jocul arată aproape identic cu precursorul. Schimbările făcute sunt pozitive și se referă la zonele critice ale jocului. Printre acestea se numără modelarea apei; în nici un alt joc nu am văzut un model mai realist al apei decât în SH4. Valurile se zdrobesc cu forță de corpurile navelor, în timp ce luna sau focul se reflectă pe oglinda formată pe suprafața liniștită a oceanului.



Punctaj SILENT HUNTER IV

PRODUCĂTOR	Ubisoft
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ grafică uimitoare	- bug-uri caracteristice genului
+ campanie cu final deschis	- lipsa documentației din joc

Grafică	94%
Sunet	85%
Gameplay	89%
Atmosferă	88%

89%

NECESAR

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 1 GB

RECOMANDAT

CPU	- 3,2 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

SILENT HUNTER III; IL-2 STURMOVIK

Atât pe periscop, cât și pe camera exterioară se preling picături de apă când te ridici la suprafață, iar torpedourile care-și ating ținta trimit gheizere uriașe de apă în aer. În schimb, proiectilele nu cauzează deformări chiar atât de dramatice precum ne așteptam.

Exploziile navelor sunt însă la fel de spectaculoase ca înainte. Navele și porturile sunt deosebit de detaliat realizate. Producătorii s-au gândit, de exemplu, și la rugina de pe suprafețele de metal, care sare în ochi doar la o privire apropiată.

Detaliile continuă și în interiorul navelor unde poți observa pe lângă echipamentul indispensabil și echipajul care manevrează nava. Porturile la rândul lor sunt pline de depozite, macarale, turnuri de apă, lăzi de provizii etc. Din păcate exceptând aparatura, porturile sunt deșarte, fiind lipsite de mișcare sau vietăți.

Sunetele contribuie și ele la crearea atmosferei unice: zgomotul produs de carlinga submarinului și susurul apei creează fundalul ideal al luptelor. La rândul lor, sunetul produs de declanșarea armelor și de impactul proiectilelor are greutate.

De asemenea, și dialogurile dintre membrii personalului te ajută să te simți de parcă ai fi la bordul unui submarin. În plus, în acest fel poți afla informații importante despre lumea înconjurătoare.

Imersiune?

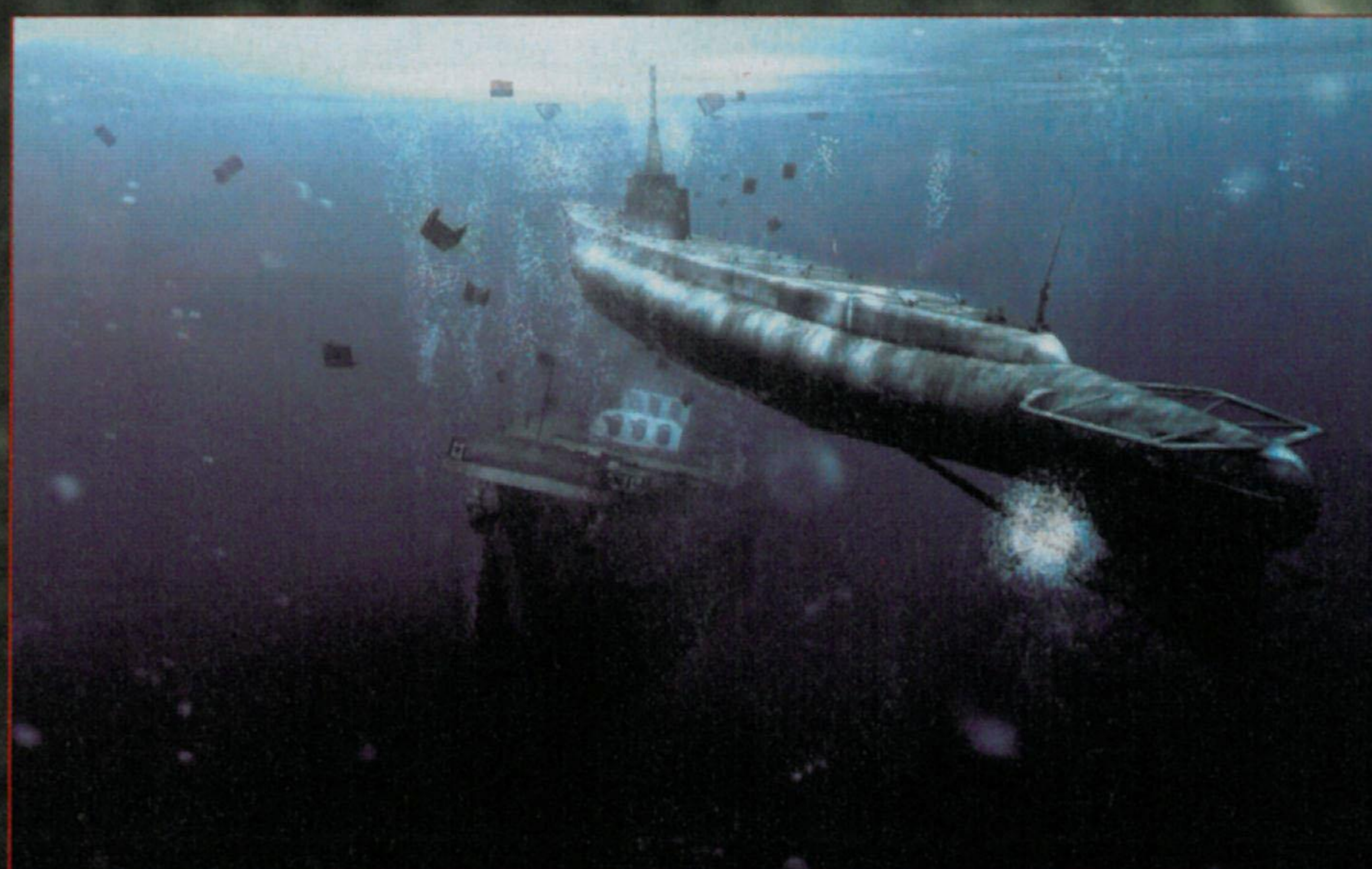
Și acum să vorbim și de minusurile jocului. **Wolves of the Pacific** suferă de minusurile deisgn-ului tipic acestui gen de jocuri și de bug-urile caracteristice. În afară de prăbușirile ocazionale pe desktop am văzut bug-uri în care fiecare membru al echipajului a adormit în același moment sau bug-uri în care nu puteam să ne terminăm misiunea deoarece portul unde trebuia să ajungem a fost între timp ocupat de opoenți.

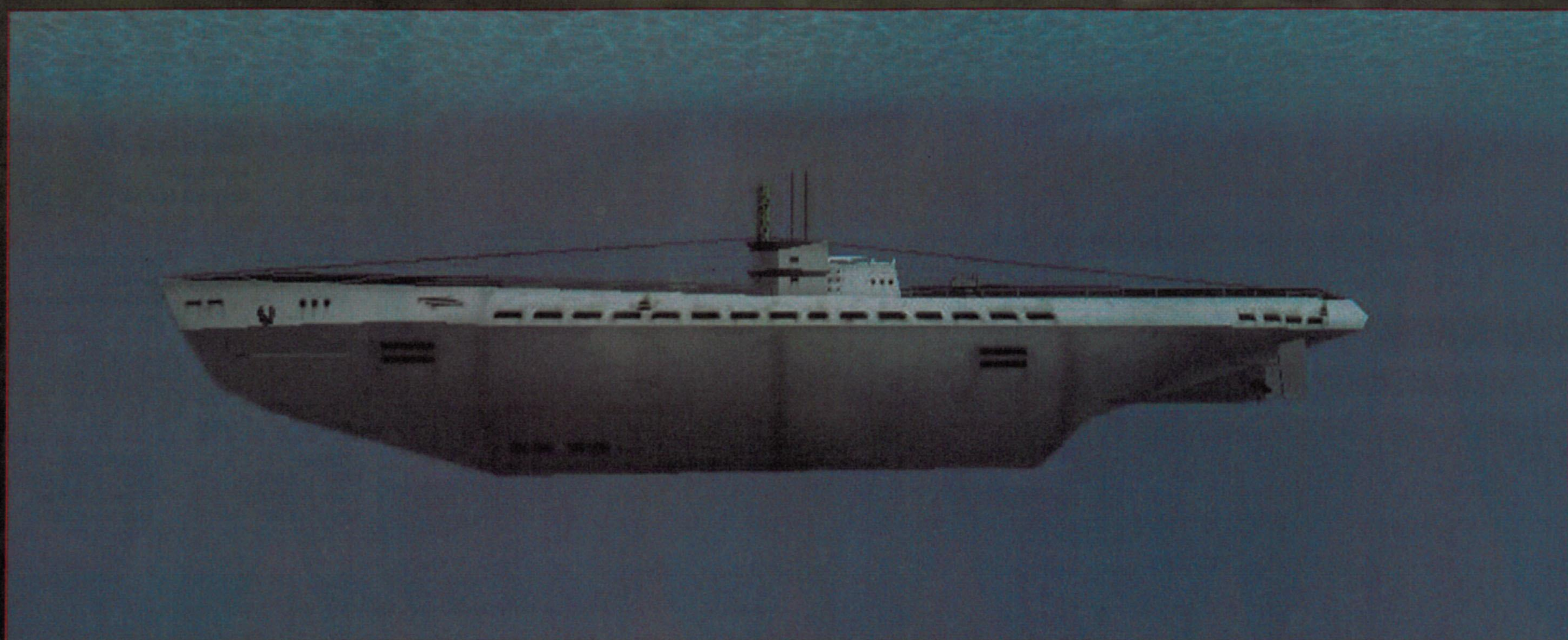
Culmea culmilor că navele care înconjurau portul erau aliate. Un alt minus e că, deși compresia timpului s-a îmbunătățit, patrurile îndelungate sunt foarte plictisitoare chiar și la o accelera-re de 7000x.

De asemenea, este enervant când compresia timpului se întrerupe din cauza unui contact radar - mai ales când echipajul tău anunță același contact radar în fiecare minut. Nici interfața nu este tocmai impecabilă, pentru a interacționa, de exemplu, cu harta de patrulă necesită reducerea vitezei la 128x.

Wolves of the Pacific rămâne însă un simulator remarcabil care este în același timp accesibil începătorilor, dar oferă conținut bogat și veteranilor.

SILENT DRINKER
jacint@pcgames.ro





Seria **Silent Hunter**

Primul **Silent Hunter** a apărut pentru DOS și Windows 3.1 în perioada pionieratului, când lumea juca încă **Doom II** și nu știa de blue screen-urile noilor "windoaze". Produs de Aeon Electronic Entertainment și publicat de Strategic Simulations, jocul te arunca în mijlocul războiului din Pacific, îmbrăcându-te în uniforma unui comandant de submarine al SUA. Producătorii au modelat majoritatea vaselor de luptă americane și japoneze contemporane WWII, alături de câteva nave comerciale. Primul episod al seriei a fost foarte bine primit atât de entuziaștii de simulatoare, cât și de presă, fiind cunoscut o bună perioadă

de timp drept cel mai bun simulator al războiului din Pacific. Pe lângă îndeplinirea sarcinilor specifice unui căpitan, jucătorul trebuia să manevreze fiecare post al echipajului său, din perspectivă first person.

În 1997 a apărut o ediție specială botezată **Commander's Edition** care în afară de jocul original conținea toate patch-urile oficiale, noi zone de patrulare și un editor.

Succesul a continuat după o pauză considerabilă, în 2001. **Silent Hunter II** era deja compatibil cu Win 95/98/Me (mai ușor cu blestemele, vă rog!). Proiectul nu a mai putut fi terminat de studio-ul original, publisher-ul Ubisoft încredințând terminarea jocului

celor de la Ultimatum Inc. Al doilea episod te pune în rolul de comandant al infamului U-Boat, în timpul celei de-a doua bătălii din Atlantic. Pe lângă posibilitățile de multiplayer și misiunile singleplayer, un succes răsunător au obținut misiunile în care jucătorilor li s-a permis să simtă pe pielea lor palpitațiile penetrării lui U-47 în Scapa Flow, trecând prin strâmtoarea de la Gibraltar, sau desfășurarea operațiunii Drumbeat împotriva flotei comerciale americane. Cea mai reușită parte a jocului a fost însă modul online, în care jucătorii puteau lua nu doar comanda submarinelor, ci și a diferitelor alte nave de luptă, confruntându-se

aidoma unei bătălii navale reale. Fanii primei părți nu au primit așa de bine, **Silent Hunter II** din cauza AI-ului crud, a gradului de rejucabilitate deosebit de redus al campaniei singleplayer și a bug-urilor din modul multiplayer.

Acum doi ani a apărut și al treilea episod al jocului, dezvoltat de compatrioții noștri dragi aflați în serviciul Ubi Soft România. În centrul atenției s-a aflat din nou U-boat-ul și scena de război din Atlantic. Corectând greșelile părților anterioare, jocul a primit o critică excepțională, fiind cel mai apreciat episod al seriei. Cel puțin, până acum...

SILENT DRINKER

jacint@pcgames.ro



PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

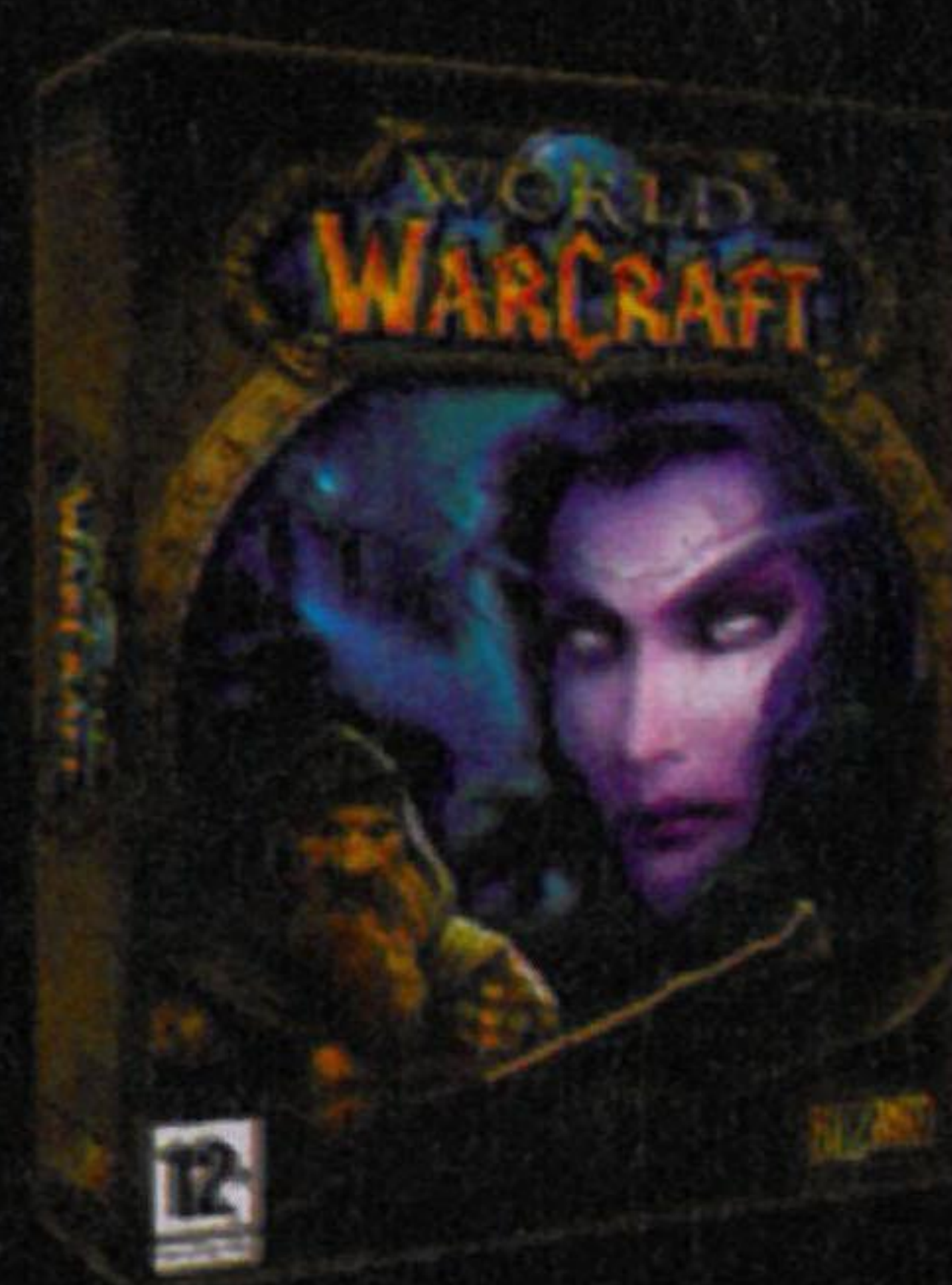
ACUM LA
SUPER PREȚ

69,9^{RON}

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.

PC
MAC
CD-ROM

12+
www.pegi.info

Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



UEFA Champions League 2006/2007

UEFA CL este o singură licență sportivă, la care aspiră foarte mulți producători de jocuri video, dar, din păcate, doar unuia singur îi este permis să guste din fructul oprit. Fără doar și poate, Electronic Arts monopolizează de ani buni cam tot ceea ce înseamnă Primera Division, Premiere League, Serie A, Bundesliga și probabil ar putea deține drepturile și pentru Liga I, dacă cineva din conducerea executivă ar acorda ceva importanță și campionatului nostru intern.



Mândria fotbalului european

Dezvoltat pentru PSP, Xbox 360, PS 2 și PC, **UEFA Champions League 2006-2007** caută să recâștige fotoliul de lider, pierdut de foarte mulți ani în fața rivalului său nipon, **Pro Evolution Soccer**, și să dovedească jucătorilor că odată cu acest nou simulator de fotbal, EA Canada, sub diviza EA Sports, a regăsit inspirația avută în momentul dezvoltării lui FIFA '99.

În umila mea opinie, un nou sequel este menit să introducă ceva cu adevărat nou jocului original, să-i elimine problemele și să-i ridice nivelul vizual cu un grad mai sus. Acest aspect este numit "evoluție" în dicționarul anumitor persoane. Este un lucru firesc, normal și dorit de toți cei care vor să schimbe, de exemplu, jocul **FIFA 2006** cu jocul **FIFA 07**. Din păcate, în dicționarul celor de la EA cuvântul evoluție a căpătat un cu totul alt sens, deoarece de ani buni, noi - consumatorii, primim exact același conținut, doar că este învelit într-un ambalaj nou. Cam acest lucru se întâmplă și cu **UEFA Champions League 2006-07**. Diferențele dintre acest joc și cel din anul 2006, sau **FIFA 07**, sunt sesizabile doar dacă aveți la îndemână manualul jocului, deschis la pagina despre "new features" și o carioca pentru a le marca.

Personal, nu am reușit să găsesc o explicație logică pentru felul în care acest joc și-a arătat

fața. Am avut ocazia să văd la lucru și versiunea dezvoltată pentru Xbox 360, iar sentimentul de bun simț care m-a lovit în acel moment a fost marcant pentru acest articol. Grafic vorbind, ediția pentru Xbox 360 este net superioară ediției pentru PC. Efectele vizuale sunt mai reușite, jucătorii sunt mai realist redați, aparent modelați în mai multe poligoane, până și iarba este redată. Pe când, ediția pentru PC, cu toate că se bucură de un suport hardware mult mai capabil decât cel din consola Microsoft, arată mult, mult mai șters. Gazonul este redat precum un covor peste care este imprimată o imagine cu iarba, pielea jucătorilor este redată mult mai slab, părul la fel, iar fețele spui că sunt ale unor manechine uzate. De altfel, în campania de promovare a jocului, un anumit nenea se tot lăuda că animatorii au reușit să introducă cu succes în joc circa o sută treizeci de animații independente pentru fiecare jucător. Teoretic, acest lucru ar fi trebuit să aducă modului de joc un gram de realism în plus, o fluiditate în mișcarea jucătorilor pe teren, o simulare a unui meci de fotbal cât mai apropiată de realitate. În practică, toate acestea sunt la fel de prezente precum sunt prezente în simulatorul **FIFA 07**. Degeaba mi se promite că jucătorul va fi capabil să jongleze cu mingea, că-l va imita pe Ronaldinho sau că va trage ca Roberto Carlos, dacă acesta nu

este conștient de ceea ce înseamnă greșala. Într-un meci de fotbal o echipă se dovedește mai bună decât cealaltă doar dacă aceasta comite cât mai puține greșeli. Nu am văzut în acest nou joc **UEFA** un jucător să greșească o preluare, să facă un stop prea lung sau să vezi că își lungește mingea în afara terenului. Dacă ați aruncat un ochi prin **Pro Evolution Soccer 6**, cu siguranță aveți o jumătate de idee despre ceea ce înseamnă o pasă greșită la mijlocul terenului și celebra definiție a unui contraatac ucișător. De altfel, sistemul de pase este, și de această dată, unul complet mecanic. Nu am nici cea mai mică idee despre ceea ce programatorii de la EA numesc drept "freedom of the ball". Pasele merg ca un ceas elvețian nou-nouț. Nici dacă dorești să dai o pasă greșită, să trimiți balonul afară, de exemplu,

nu îți va fi oferită posibilitatea să faci acest lucru prin intermediul pasei normale. Singura posibilitate este să folosești centrarea sau să direcționezi jucătorul către tușă. Nu îți cer să mă crezi pe cuvânt, poți verifica singur această ispravă prin jucarea unui meci, stând cu un deget pe săgeata de înaintare și cu unul pe tasta S, să vezi ce voios ajungi la poarta adversă. Bine că nu se întâmplă același lucru și cu șuturile: să nu ratezi nimic, iar tot ceea ce pleacă din gheata jucătorului să fie lângă bară, implicit gol, pentru ca apoi să te gândești că era mai bine să lași AI-ul să joace pentru tine.

În câmpul gameplay-ului

Totuși, un lucru care într-adevăr mi-a plăcut la acest joc și care nu este de găsit prin alte titluri similare, este efectul vizual de Depth of Field. Cu toate că ter-





menul sună suficient de fastuos încât să te trimită cu gândul la cine știe ce funcție, văzută până acum doar în prezentările video ale jocului **Crysis**, rolul acestui feature este unul cât se poate de simplu. Încearcă să-ți poziționezi mâna la jumătate de metru în fața ochilor și să-ți focalizezi privirea asupra unui anumit deget. Vei observa că odată realizat acest lucru, imaginea din spatele mâinii devine neclară, de parcă un strat de sticlă și-a făcut brusc apariția. Ei bine, acest banal efect ajută foarte mult la atmosfera jocului. Toată lumea este la curent de cât de hilar sunt realizații suporterii și alte persoane prezente la marginea terenului. Dar în ciuda acestui fapt, excluderea lor nu este deloc o opțiune reală, cum de altfel, nici realizarea lor complet 3D nu este posibilă cu tehnologia hardware curentă. Ar fi un dezastru pentru framerate-ul jocului

dacă pe monitor și-ar face apariția 10.000 de personaje modelate și texturate. Așa că ideea implementării unui efect de mascare a suporterilor, într-un mod suficient de decent încât imaginația să își joace rolul, este mai mult decât binevenită.

Din păcate, și spun din păcate deoarece acest titlu chiar are potențial, nu la fel stau lucrurile cu gameplay-ul jocului. Nu am observat nicio diferență reală de joc între **FIFA 07** și **UEFA Champions League 2006-2007**. Același mod plictisitor de joc, repetitiv din cauza AI-ului care nu prea dispune de resurse de script. De multe ori vei avea neplăcerea să observi că o anumită tactică este încercată și reîncercată de computer, chiar dacă rezultatul acesteia nu este nici măcar unul rezonabil. Desigur, se întâmplă să mai vezi un șut de la distanță, un dribling sau unele

pase pe o eventuală poziție viitoare. Acestea sunt oarecum realizate în același mod, implicând aceeași tactică, încât sunt suficient de previzibile pentru a fi oprite.

That's the feeling!

Dar, după cum spuneam și ceva mai sus, spre deosebire de concurență, jocul celor de la Electronic Arts "se scoate" când vine vorba de atmosferă. Stadioane originale, redactate până la cel mai mic detaliu, licențele tuturor campionatelor de fotbal puternice și nu numai, plus Liga Campionilor. Nu mai mă văd nevoit să explic că în urma acestor drepturi vin, în pachet complet, numele tuturor arbitrilor și jucătorilor, precum și echipamentele originale ale fiecărui club de fotbal. Este drept, pe la opțiunea "restul Europei" apare și un club românesc (Steaua București) numit foarte superficial doar București. Bineînțeles, după ce vedeți și echipamentul, lucrurile devin ceva mai clare. Dar dacă este să dezvoltăm ideea despre numele și înfățișarea jucătorilor, spui că echipa care a fost inclusă în joc este FC Bihor și nu fosta campioană a României. Au aceleași culori, ce-i drept...

Un alt atu al lui **UEFA Champions League 2006-2007** este capitolul audio. Sunetul realizat de galerii este 100% autentic. Cântecele auzite doar pe stadioanele din Italia sau Spania, sunt prezente în acest nou titlu

până la ultimul vers.

Aș mai puncta și la capitolul comentariu care, pentru prima dată, nu a fost trecut de subsemnatul pe off. Ne sunt oferite detalii de la alte meciuri din grupă în timp ce acestea se joacă (ceva în genul celor de la PRO TV), în așa fel încât să nu afli scorul, doar că o echipă a marcat sau că este în avantaj. Este ținut minte scorul din manșa tur și este pomenit de câte ori e nevoie. Plus că dialogurile dintre cei doi comentatori, în ciuda faptului că la un anumit punct devin repetitive, nu lasă această impresie. Păcat, totuși, că dacă forțezi puțin nota și ridici viteza acțiunii, comentariul rămâne în urmă.

Fluier final

Din păcate nu am găsit nimic cu adevărat nou sau inovator încât să afirm: "da mă, băieții de la EA chiar se gândesc la fani". Ai același mod care îți permite să joci pe perioada unui sezon, modul *Ultimate Challenge* care te va pune în situația atingerii unui rezultat identic ca timp și scor cu cel al unui meci real, care a avut loc sezonul trecut și, logic, modul pentru un sezon în Liga Campionilor. Dar, din păcate, nimic altceva, doar același joc îmbătrânit prezentat într-un nou ambalaj...

ZULU



Punctaj UEFA CHAMPIONS...

PRODUCĂTOR	EA Canada
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	89,98 lei
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

+ licențele tuturor cluburilor	- grafică învechită
+ jucători reali	- mod de joc mecanic
+ comentarii sunt mai activi	- AI slab

Grafică	73%
Sunet	82%
Gameplay	70%
Atmosferă	85%

78%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,3 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FIFA 07; PRO EVOLUTION SOCCER 6



CeBit '07

Cel mai mare târg de tehnologie informațională a lumii are o istorie de peste 20 de ani, fiind organizat pentru prima dată ca expoziție separată în 1986. **La fel ca E3-ul, și CeBit e un dinozaur legendar al industriei IT, care se confruntă cu amenințarea dispariției.**

Cei care au avut ocazia să viziteze ediția de anul acesta, s-ar putea să fi văzut pentru ultima dată CeBit-ul în toată splendoarea lui. Retragera unor firme ca Benq și absența unor firme ca Sony, au redus și anul acesta suprafața târgului. Chiar dacă expozițiile CeBit organizate în celelalte părți ale lumii par să prospere, expoziția mamă de la Hanovra a luat-o pe calea dispariției. Printre semnele

îngrijorătoare se numără reducerea duratei târgului de anul viitor cu două zile, respectiv intenția unor coloși ca Asus sau Gigabyte de a se retrage definitiv din cauza costurilor ridicate. Spre fericirea vizitatorilor însă, pe timpul expoziției nu s-a simțit nimic din tensiunile din spatele culiselor. Expoziția a fost împărțită în câteva secțiuni distincte, cel mai mare spațiu fiind rezervat tehnologiilor de comunicare, echipamentului

digital, respectiv segmentului de afaceri. Cu excepția ultimului domeniu, muritorii de rând pasionați de minunățiile tehnologiei puteau găsi câte ceva interesant prin fiecare hală. Și, dacă tot am vorbit de cele două firme care se pregătesc să părăsească nava, să începem prezentările noilor minunății cu produsele lor.

Asus

Cei care și-au putut dezlipi

ochii de la minunatul Lamborghini, au putut observa că anul acesta Asus a pus accentul pe soluțiile mobile. Nu au lipsit nici plăcile de bază și plăcile video cărora li se datorează renumele excepțional al firmei; adevăratele vedete au fost însă notebook-ul W5FE și placa grafică externă pentru laptop-uri. Asus W5FE, care a debutat anul trecut la CES, se deosebește de concurență prin incorporarea unui display secundar



dar. Denumită Second Sight, această tehnologie exploatează la maximum noile posibilități aduse de Windows Vista. Al doilea display este un sistem independent care îndeplinește atribuțiile unui PDA încorporat: în afară de vizualizarea agendei, a întâlnirilor programate sau a ultimelor mailuri, acesta poate fi folosit și pentru redarea de imagini, controlul player-ului audio sau pentru jocuri. Pentru a completa paleta funcțiilor multimedia laptopul W5FE are încorporat și un webcam de 1,3 Megapixeli. Prezența bolidului nu a fost în-tâmplătoare, el fiind sursa de inspirație a notebook-urilor Asus-Lamborghini VX2 care fascinează publicul prin design-ul lor exclusivist. Pentru jucători un punct de atracție irezistibil s-a dovedit a fi Asus

EN8800 GTX Aquatank. Această placă grafică reprezintă versiunea îmbunătățită a unui nVidia GeForce 8800 GTX cu 768 MB de memorie. Datorită schimbărilor aduse de inginerii de la Asus, placa se poate lăuda cu performanțe sporite de până la 11% și cu o temperatură de funcționare cu 12 grade mai mică față de placa referință de la nVidia. Aceste beneficii se datorează în mare măsură sistemului de răcire cu apă. Pentru cei care au nevoie de performanță pe drum, Asus le recomandă în continuare XG Station, prima placă grafică externă pentru laptopuri. Bineînțeles nu au lipsit nici plăcile de bază proiectate pentru Windows Vista, oferind suport pentru folosirea tehnologiilor Vista ReadyBoost și Vista BitLocker.

Gigabyte

Un stand care nu putea fi ratat nici datorită dimensiunii și nici grație aspectului a fost cel al companiei Gigabyte. Pe lângă componentele hardware, firma taiwaneză se remarcă din nou prin bundle-urile pe care le oferă: lângă plăcile video din categoria de middle-stream va fi inclus **Warhammer 40k: Dawn of War - Dark Crusade**, în timp ce noile plăci high-end vor fiacompaniate de **Supreme Commander**. Indiferent dacă e vorba de ATI sau nVidia, Gigabyte continuă să propună noi soluții de răcire eficiente și silențioase. Cel mai bun exemplu este tehnologia Silent-Pipe 3 care continuă tradiția primelor două generații, îmbunătățind performanțele acestora. Din punct de vedere al plăcilor de

bază, Gigabyte a prezentat o nouă familie de plăci de bază botezată Ultra Durable. De asemenea, au fost prezentate noile plăci de bază care folosesc cipsetul Intel P35, ce oferă suport pentru modulele de memorie DDR3 respectiv pentru procesoarele Intel Core 2 Duo fabricate cu ajutorul tehnologiei de 45 nm. La fel de interesante au fost și noile plăci de bază Gigabyte rev 3.3, primele plăci care folosesc cipsetul Intel P965 și oferă suport nativ al FSB-ului de 1333 MHz. De partea AMD a fost prezentat GAM69G-S3, bazat pe cipsetul AMD 690G, alături de ultimele modele AMD Athlon 64 X2 dual-core. Pentru fanii multi-GPU un punct de interes l-a reprezentat GA-N680SLI-DQ6, echipat cu cipsetul nForce 680i SLI MCP.





Gigabyte a mai prezentat noutăți și în ceea ce privește comunicația, rețelele și serverele, PC-urile de tip desktop, soluțiile de răcire, soluțiile digitale, notebook-urile și telefoanele mobile.

Abit

Printre altele, Abit a prezentat noua placă de bază IN9 32X-MAX, bazată pe cipsetul nVidia NF 680i SLI, respectiv sistemul de răcire pasiv OTES. Placa de bază este dotată cu trei sloturi PCI Express x16, al treilea slot fiind rezervat viitoarei plăci responsabil de fizică. Pentru a ușura reșetul CMOS-ului pe spatele plăcii de bază a fost montat un buton care asigură accesul ușor, indiferent de tipul carcasei.

Placa utilizează condensatori din ceramică ce îi garantează fia-

bilitatea, dar și funcționarea componentelor la 65 de grade Celsius. Placa de sunet integrată pe placa de bază este pentru 7.1 canale integrând Dolby Digital și conexiunea DTS.

MSI

Nu a lipsit nici cel mai des distins producător de plăci de bază și plăci video. Obiectivul principal al MSI a fost să demonstreze că este la fel de bun, indiferent dacă vine vorba de ATi sau nVidia, AMD sau Intel. În afară de placa de bază vedetă 975X Platinum Power-up Edition, compania care-și serba cea de-a 20-a aniversare s-a mai lăudat cu numeroase produse multimedia și o bogată ofertă de laptop-uri proiectate să răspundă la diferite nevoi. Printre elementele de

show ale standului s-a numărat cuptorul încălzit la circa 80 de grade în care placa de bază mai sus menționată, echipată cu un procesor Intel Core 2 Duo cu cooler de fabrică, funcționa fără nici o problemă.

Intel

După ce în prima zi au fost făcute demonstrații cu plăci de bază ce folosesc noul cipset Intel Bearlake P33, au apărut în cele din urmă și plăcile cu cipset P35. Noul cipset oferă suport pentru viitoarele procesoare produse pe 45nm cu FSB de 1333 MHz și va putea lucra cu memorii DDR2 sau DDR3. În centrul atenției, în acest an, s-au aflat jocurile. În arena ESL (Electronic Sports League) a avut loc competiția Intel Friday Night, precum și finala Extreme

Masters. În plus, Intel Racing Tour a făcut o ultimă oprire înainte de finala care se va derula în luna aprilie, la München. În afară de conferința de presă în care s-au prezentat detalii despre procesorul mobil cu nume de cod "Santa Rosa", s-a mai remarcat prezentarea Crytek Engine 2.0. Acest eveniment s-a desfășurat în culise și, din păcate, nu vă putem da mai multe detalii.

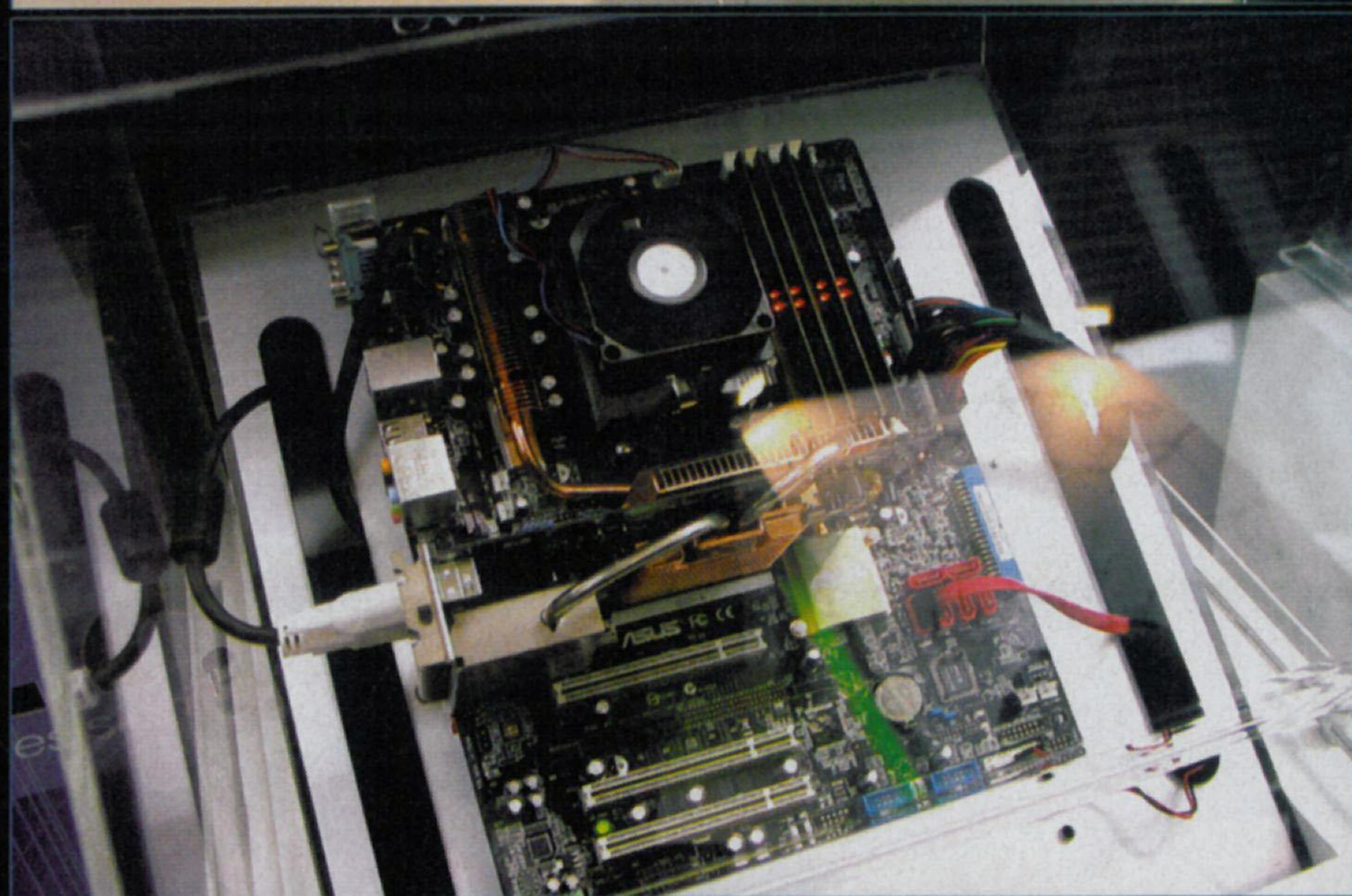
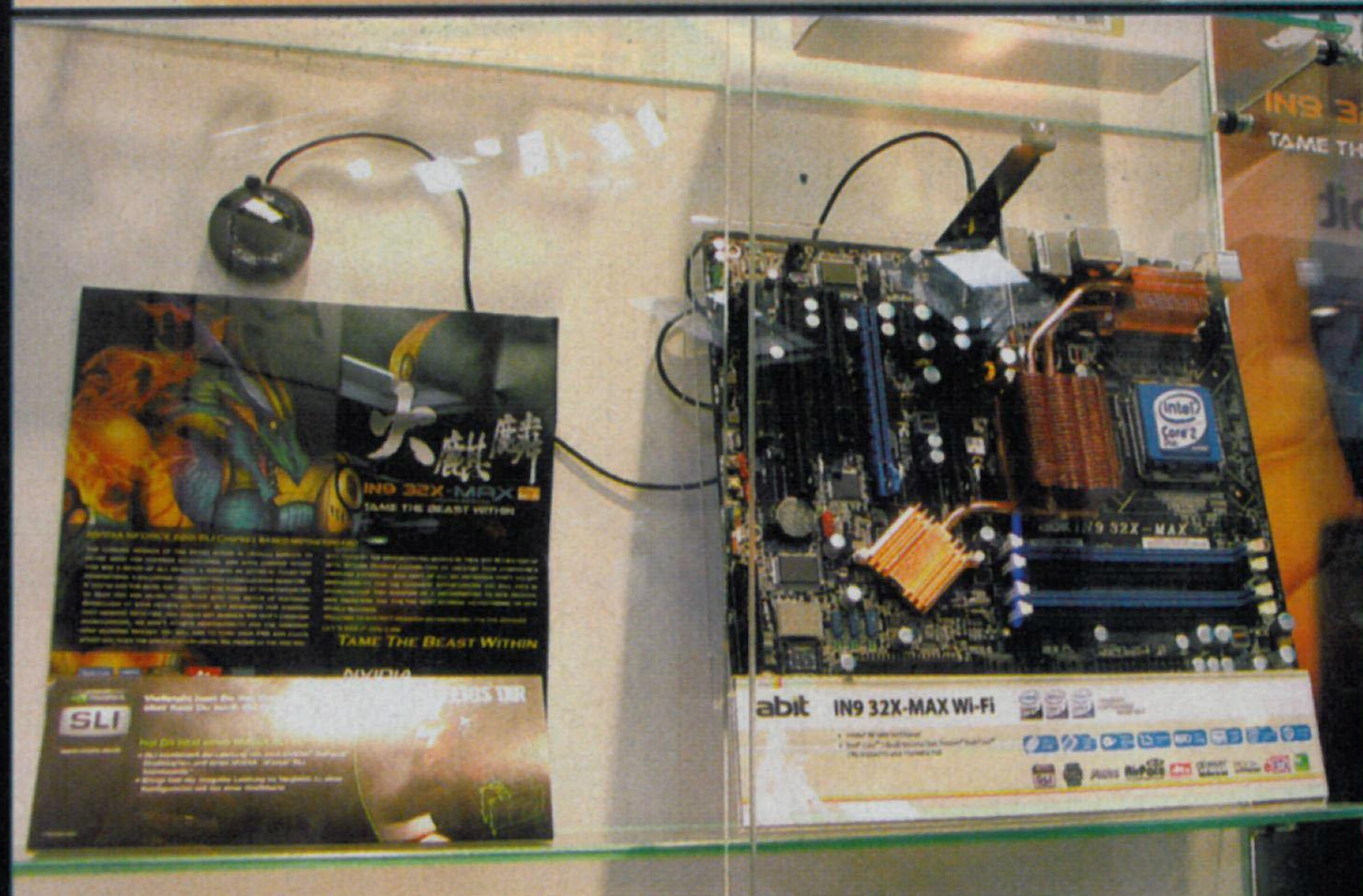
AMD

AMD s-a aruncat în luptă cu toate puterile pentru a promova noul design DTX al plăcilor de bază. Reprezentanții au afirmat că firma a primit deja promisiuni din partea a 20 mari companii care intenționează să se implice în acest proiect. Design-ul DTX a fost proiectat cu scopul de a





Galaxy nForce 680i



impulsiona piața PC-urilor de mici dimensiuni. Unul dintre vicepreședinți a declarat că modelele ATX sunt prea mari și zgomoase în timp ce design-ul compact de genul mini-ITX este mult prea mic. Reprezentanții companiei au declarat că DTX se vrea un format ușor de asamblat și ușor de upgradat. Văzând diferitele standuri, s-a observat că AMD a pus accentul pe digital home entertainment.

Commodore

Legendară companie a ales acest târg pentru întoarcerea sa spectaculoasă. Pentru început, firma propune patru sisteme (CG, CGS, CGX, CXX) destinate game-riilor hardcore. Pe lângă componentele high-end, firma încearcă să cucerească inimile jucătorilor prin design-ul carcaselor diferențiat de concurență prin custom paint-urile spectaculoase. Atracția standului a fost un simulator auto deosebit de realist, software și hardware, a cărui performanță este cel mai bine descris de preț: 50.000 euro.

OCZ

Firma, cunoscută mai ales datorită modulelor sale de memorie performante, s-a prezentat anul acesta și cu noi categorii de produse: un mouse conceput special pentru gameri, o placă video având la bază nVidia 8800 GTX, diferite surse și coolere. În cele din urmă s-a diferențiat de Vindicator, noul cooler pentru CPU botezat Hydro Jet. Specialitatea acestei soluții este faptul că, deși se bazează pe circulația unui lichid de răcire, nu există tuburi sau unități externe - beneficiile sistemului de răcire pe apă au fost adaptate unui design închis, compact. Instalarea Hydro Jet-ului este la fel de ușoară ca a unui cooler pe aer. Cea mai mare atracție a fost însă tehnologia care permite controlul jocurilor prin undele cerebrale. Nu e vorba de un roman SF, ci de o tehnologie existentă (folosită până acum pentru simulatoarele militare) care se

bazează printre altele pe analiza a trei unde cerebrale și pe urmărirea mișcărilor ochilor. Demonstrația a fost făcută cu ajutorul lui UT 2004 ce a fost controlat cu ajutorul unei benzi fixate pe cap: întreaga mișcare a personajului a fost controlată prin intermediul undelor cerebrale. Doar pentru acționarea crosshair-ului a fost nevoie de mouse. OCZ nu are de gând să înlocuiască tastatura și mouse-ul, ci vrea să ofere o alternativă viabilă care să ofere un plus de avantaj. În curând, controller-ul fantezist va fi disponibil și publicului larg.

Corsair

Producătorul celor mai rapide memorii din lume nu a adus nimic cu adevărat nou la CeBit-ul de anul acesta. Pe lângă kit-ul Dominator DDR2-10000 de 2 GB, am putut vedea sursele Ultra-Efficient HX (singurele surse din lume capabile să alimenteze simultan două plăci GeForce 8800 GTX fără să fie afectată stabilitatea sistemului), diferite stick-uri proiectate pentru a exploata opțiunea de Memory Boost al Windows Vista. De asemenea, pe lângă noile stick-uri USB Flash Voyager GT, au fost prezentate primele module de memorie Corsair realizate pentru Apple Macintosh.

Inno 3D

Producătorul japonez încearcă să-și croiască cale spre piața plăcilor grafice high-end. Inno 3D, cunoscut până acum pentru plăcile grafice ieftine (care ofereau un raport preț/calitate favorabil) încearcă să se impună ca un producător pretentios cu produse de calitate.

Un prim pas îl reprezintă introducerea noii familii de produse i-Chill. Aceste plăci video sunt fabricate folosind coolere silențioase Zalman, condensatori solizi de cea mai bună calitate și conectori auriti ca să evite oxidarea. Plăcile destinate gamerilor se pot lăuda cu o ridicată capacitate de supratacare și vor dispu-



ne de un termen de garanție de 3 ani.

Galaxy

Galaxy este numele unui producător de plăci grafice care nu folosește layout-ul standard nVidia, ci pentru fiecare placă video produsă utilizează propriul layout. Compania folosește la fabricarea plăcilor grafice componente de calitate ce conferă fiabilitate și durată de viață îndelungate. Galaxy a fost prima marcă ce a integrat pe plăcile grafice sisteme de răcire fabricate de companii de renume. Astfel, Galaxy a produs plăci video cu coolere Zalman, iar de curând produce plăci video cu răcire Cooler Master. La CeBit, Galaxy s-a prezentat cu o placă video cu 2 procesoare grafice, respectiv noua

gamă de plăci de bază cu cipseturi nForce 650 și nForce 680i.

Creative

Cum era de așteptat, Creative a încercat să promoveze noile periferice destinate gamerilor. Familia Fatal1ty Gaming compusă din mouse-uri și tastaturi, s-a îmbogățit și cu o nouă pereche de căști. Din punct de vedere al accesoriilor multimedia, Creative a prezentat un sistem de boxe compatibil cu player-ul Zen sau iPod (PlayDock Z500 și i500), un sistem de "docking" wi-fi pentru iPod ce folosește tehnologia X-Fi, respectiv un nou webcam capabil de o rezoluție de 1600x1200 botezat Live! Cam Optia AF. De asemenea, a fost prezentată și versiunea beta a programului ALchemy, care adaptează DS3D și EAX-ul

jocurilor la standardul OpenAL al Windows Vista.

Cooler Master

Compania a lansat la CeBit mai multe produse, dintre care am remarcat noua carcasă care este menită să continue succesul lui CM Stacker 830, noua serie de tastaturi silențioase asemănătoare cu tastatura integrată în laptopuri, respectiv un mouse pentru gameri. Una dintre atracțiile standului CM a fost carcasa CM Stacker 830 de culoare albastră, al cărui exterior a fost fabricat din fibră de carbon. Prețul de 600 euro a fost mai mult simbolic, firma încercând să accentueze capacitatea de a personaliza carcasa în funcție de comandă. La capitolul coolere s-a remarcat Gemini II, un cooler dotat cu

două ventilatoare de 12 cm, respectiv noua versiune a coolerului Mars. Elementul cel mai de preț al standului a fost carcasa care valora 2.000 euro și de care nu te puteai atinge nici cu prețul vieții.

Târgul a avut, bineînțeles, și multe alte minunății care au rămas pe dinafară din cauza lipsei de spațiu. Nu vă faceți griji însă, în testele și prezentările viitoare, vor apărea tehnologiile și produsele de ultimă oră ce înainte poate păreau rupte din diferite romane SF.

de la fața locului

ERDEI JACINT și DOREL PUCHIANU

jacint@pcgames.ro

dorel@pcgames.ro





MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC

GeForce 8800 GTS 320MB

Câteva specificații tehnice MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC

Motor grafic	Procesor grafic nVidia GeForce 8800 GTS (G80)
	681 milioane de tranzistori
	Frecvență procesor grafic = 575MHz
	96 procesoare stream la 1350MHz
	Arhitectură nVidia Unified
	Tehnologie GigaThread
	Suport pentru Microsoft DirectX 10
	Shader Model 4.0
	16x full screen anti-aliasing
	Tehnologie nVidia SLI
	nVidia PureVideo HD Technology
	Decodare accelerată de înaltă definiție H.264, VC-1, MPEG2 și WMV9
	Interfață memorie pe 320 de biți
	320MB DDR3 SDRAM
Memorie grafică	Viteză de ceas implicită 850MHz
	(viteză efectivă de 1700MHz DDR)
	Dual RAMDAC 400MHz cu rezoluție maximă suportată de 2048x1536 85Hz
	Capabilitate Dual-link DVI rezoluție maximă de 2560x1600 pixeli
Capacitate de afișare	un conector mini-DIN (pentru ieșirea video)
	Doi conectori DVI-I (HDCP)
Conectori	Driver cu suport pentru Microsoft Windows Vista/9x/ME/2000/XP/XP MCE/XP Pro x64, Linux și Macintosh OS (inclusiv OS X)
	MSI Multimedia (Driver & Utilitare)
	Company of Heroes
	Necesită un slot PCI Express x16
Alte Informații	Necesită conector de tensiune cu 6 pini PCIe Molex
	Sursă de tensiune de minim 450W recomandată de nVidia

Chiar în momentul în care se părea că s-a ivit, în sfârșit, o dată de lansare a anticipatului nucleu grafic R600 de la ATi pentru DirectX 10, noile informații sunt dezamăgitoare, sugerând întârzierea sa până în a doua jumătate a acestui an. Asemenea știri vor aduce probabil multă suferință entuziaștilor, care sperau că ATi ar putea să pună multă presiune pe nVidia pășind în competiție.

Primul semn de amenințare pentru ATi este și faptul că nVidia elimină încetîșor restricțiile pentru seria GeForce 8 lansată, cu noua versiune "bugetară" și anume GeForce 8800 GTS cu 320MB.

Placa grafică MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC are 320MB de memorie și este supratactată. Asemeni oricărei plăci grafice din seria GeForce 8, modelul produs de compania MSI este capabil HDCP, ceea ce reiese și din denumirea prelungită a acestui model (HD-capabil HDCP), în timp ce OC (overclocked) înseamnă că

placa este supratactată. Procesorul grafic al acestui model este tactat la 575MHz, iar memoria la 1700MHz DDR.

Desigur sunt frecvențe puțin mai ridicate decât cele ale modelului nVidia standard, dar sunt modele din seria GeForce 8 oferite de alți producători care au frecvențele de ceas ale procesorului grafic și ale memoriei, mai ridicate decât cele oferite de placa grafică MSI.

În ciuda faptului că în acest test sunt plăci grafice cu frecvențe de ceas mai ridicate, placa grafică MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC a ajuns în top de nenumărate ori. Acest lucru ne-a făcut să ne întrebăm dacă nu cumva compania MSI a tuningat această placă într-un fel sau altul. Pentru a afla am folosit un editor de BIOS de la nVidia și anume NiBiTor, care ne poate oferi informații despre nucleul grafic, viteza de ceas a memoriei și shader-elor unei plăci grafice.

După cum știm deja cu toții, noua arhitectură "unified" întâlnește

FutureMark 3DMark05		1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	14258	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	14093	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	12804	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	13225	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	13187	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	9815	
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	11482	

FutureMark 3DMark06		1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	9190	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	9008	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	8066	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	8391	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	8231	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	6280	
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	6514	

Sistemul de test

- Procesor - Intel Core 2 Duo E6700
- Placă de bază - Intel D975XBX
- Memorie - 2GB DDR2-800 Kingston HyperX pe canal dual
- Hard disc - Seagate 7200.7 SATA
- Sistem de operare - Windows XP Professional SP2 și DirectX 9.0c

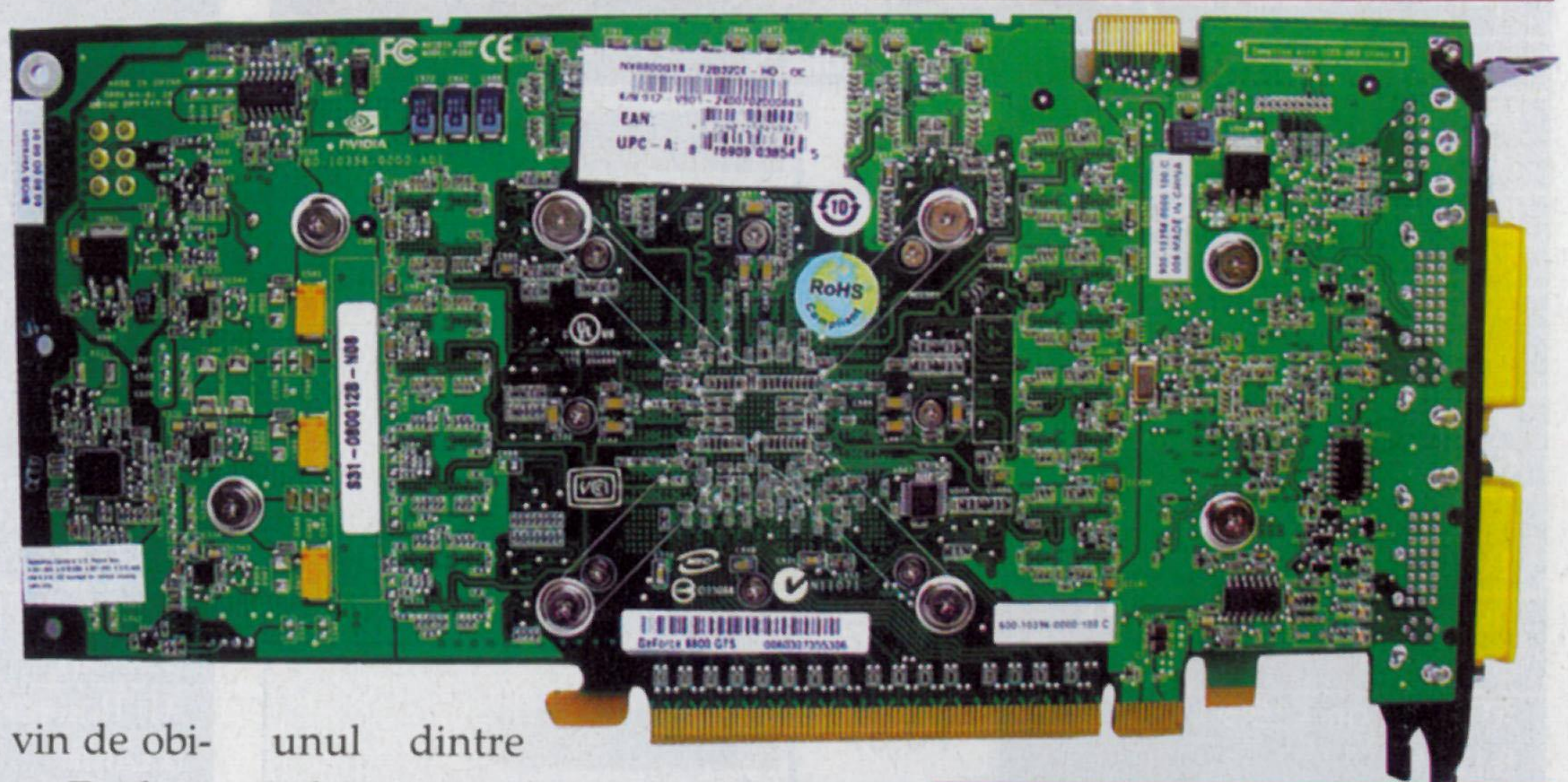
tă la GeForce 8 înseamnă că vechiul standard vertex și pixel a fost înlocuit de procesoarele shader botezate de nVidia "procesoare stream". Placa grafică GeForce 8800 GTS are 96 de procesoare stream tactate la frecvența de ceas de 1200MHz. MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC are procesoarele stream supratactate la 1350MHz, adică viteza echivalentă a procesoarelor stream din dotarea plăcilor grafice GeForce 8800 GTX.

Spre deosebire de MSI, Foxconn a supratactat doar frecvența memoriei și procesorului grafic în timp ce procesoarele stream au

rămas la frecvența standard de 1200 MHz. Astfel se explică performanța bună a acestei plăci grafice.

Unii consumatori preferă ca pachetul în care vine o placă grafică să fie dotat cu minimul necesar de accesorii, dar plăcile grafice oferite de cei mai mari producători vin de obicei încărcate suplimentar. Evident aceste suplimente ajută (cel puțin în mintea utilizatorilor) justificarea prețului mai ridicat al acestor plăci grafice.

Chiar dacă nu este o nouă strategie de piață, unii vânzători sunt mai buni decât alții când vine vorba de dotările și accesorii incluse în pachet și MSI face parte din această categorie. Pentru modelul NX8800GTS-T2D320E-HD-OC, MSI a inclus în pachet



unul dintre cele mai populare jocuri de strategie ale anului 2006 și anume **Company of Heroes**.

Fără îndoială, acest lucru va face ca MSI să se distingă față de alți vânzători.

Celelalte accesorii sunt oarecum standard și nu sunt bătaoarea la ochi:

- două adaptoare DVI-la-VGA
- mini-DIN cu 9 pini
- Cablu de extensie S-Video
- Convertor de tensiune cu 6

Plăci grafice și drivere folosite în test

- MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC (ForceWare 97.02)
- Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB (ForceWare 97.02)
- nVidia GeForce 8800 GTS 320MB (ForceWare 97.02)
- nVidia GeForce 8800 GTS 640MB (ForceWare 97.02)
- nVidia GeForce 7950 GX2 1GB (ForceWare 93.71)
- nVidia GeForce 7900 GTX 512MB (ForceWare 93.71)
- ATI Radeon X1950 XTX 512MB (Catalyst 6.10)

FutureMark 3DMark05		1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	13074	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	12805	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	11226	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	11858	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	11822	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	8517	
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	10138	

FutureMark 3DMark06		1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	8017	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	7890	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	7032	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	7327	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	7100	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	5329	
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	5696	

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3		SM3.0 -HDR/8x AF	1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ		MEDIE CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		107,5	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		103,04	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		89,77	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		95,06	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		116,74	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		83,21	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		95,11	

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3		SM3.0 -HDR/8x AF	1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ		MEDIE CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		76,47	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		73,38	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		63,87	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		67,75	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		84,94	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		59,97	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		70,57	

Far Cry 1.4 Beta		HDR/8x AF	1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		83,07	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		83,97	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		73,82	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		76,13	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		74,52	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		52,62	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		64,99	

Far Cry 1.4 Beta		HDR/8x AF	1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		60,82	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		61,75	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		54,44	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		58,2	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		54,49	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		37,4	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		50,42	

F.E.A.R.		4x AF	1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		85	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		81	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		71	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		75	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		84	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		57	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		65	

F.E.A.R.		4x AF	1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		57	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		55	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		48	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		52	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		58	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		39	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		44	

Quake 4 (calitate ridicată)		4x FSAA/8x AF	1280x1024x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		96,3	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		98	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		87,3	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		90	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		98,5	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		72,6	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		91,4	

Quake 4 (calitate ridicată)		4x FSAA/8x AF	1600x1200x32
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC		76,1	
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition		77,5	
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB		68,2	
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB		70,3	
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB		78,5	
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB		55,4	
ATi Radeon X1950 XTX 512MB		74,4	

Company of Heroes 1.3 (calitate maximă a imaginii) 1280x1024x32	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	81,1
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	77,7
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	75,7
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	102,3
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	93,2
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	72,3
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	60,3

Company of Heroes 1.3 (calitate maximă a imaginii) 1600x1200x32	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	68
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	61,5
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	56,5
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	77,2
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	68,6
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	52,3
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	44,5

pini de la PCIe la Molex cu 4 pini

- Ghid de instalare rapidă
- Ghidul rapid al utilizatorului
- MSI Multimedia (Drivere & Utilitare)
- Company of Heroes (full game)

Concluzii

Faptul că deocamdată nu sunt jocuri DirectX 10 este o consolare pentru ATI, care întârzie cu noua arhitectură grafică. Vânzările sistemului de operare Windows Vista, singurul sistem care suportă DirectX 10 sunt de asemenea sub nivelul așteptărilor Microsoft pentru că deocamdată nu există motivația achiziției unei plăci grafice DirectX 10.

Desigur, în afara faptului că plăcile grafice din seria nVidia GeForce 8 au suport DirectX 10, acestea sunt mult mai performante decât plăcile grafice contemporane în jocurile curente. Acesta ar fi singurul motiv care să împingă entuziaștii spre un upgrade, mai

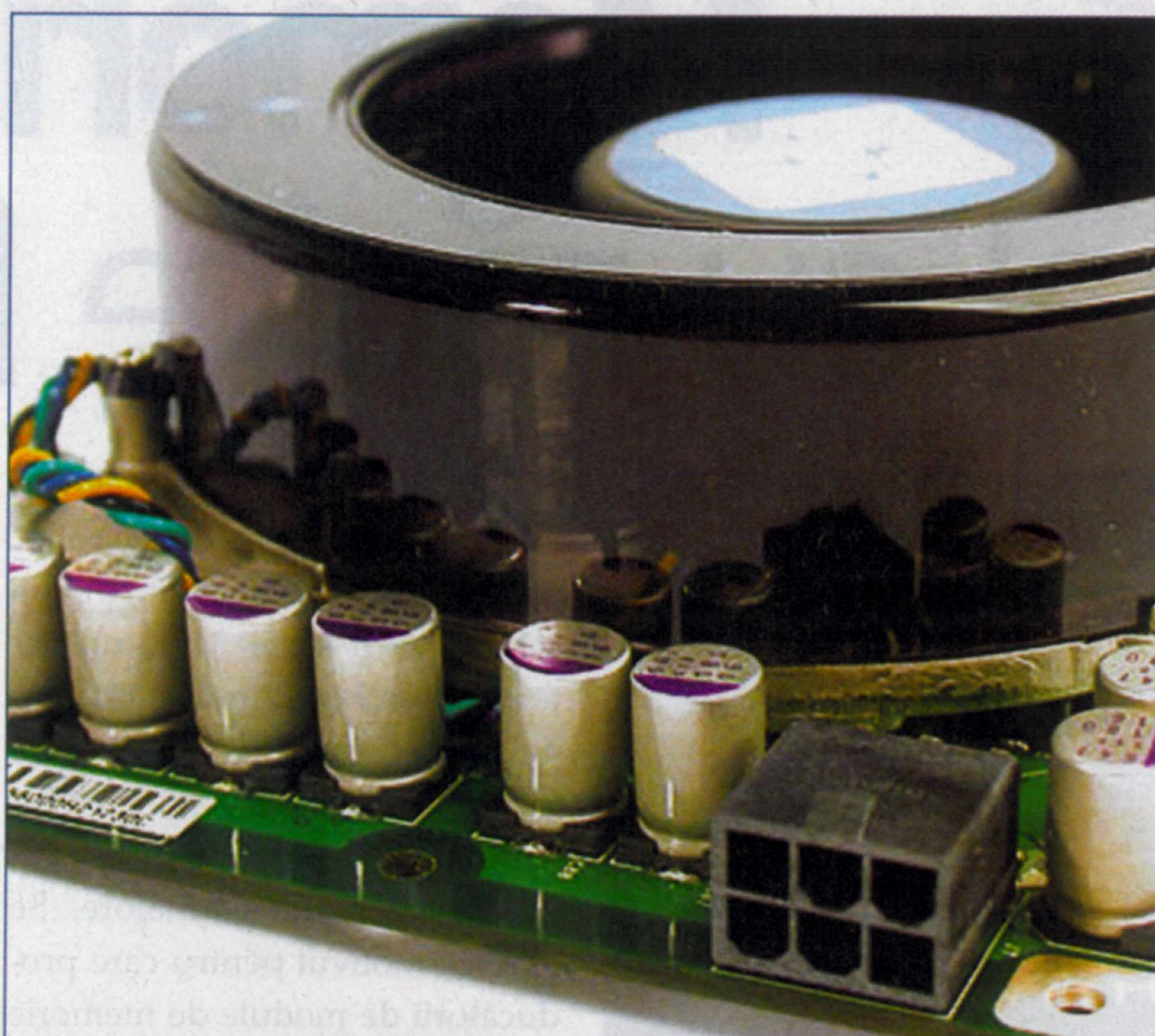
ales că nVidia oferă consumatorilor o soluție foarte atractivă și ieftină și anume versiunea cu 320MB. Cei 320MB de la bordul

raportului preț/ performanță. Vânzătorii se ocupă de tuningul acestui model de placă grafică mai mult ca niciodată. MSI

față aceeași frecvență ca a celor din cadrul modelelor GeForce 8800 GTX (comparativ cu GeForce 8800 GTX, care are 128 de procesoare stream, placa grafică GeForce 8800 GTS are doar 96 de procesoare stream). O astfel de supratactare este invizibilă pentru utilizatori din moment ce utilitarul nTune de la nVidia nu etalează aceste informații.

Aceste detalii pot fi sesizate rulând câteva benchmark-uri sau folosind un editor de BIOS de la nVidia, dar nu se știe deocamdată dacă nVidia va integra vreodată în utilitarele personale supratactarea procesoarelor shader.

Având în vedere prețul aproximativ de 420 USD (prețul variază de la distribuitor la distribuitor, el este doar informativ!) și atractivul joc conținut în pachet, MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC pare să fie o afacere foarte bună.



acestei plăci grafice sunt probabil limitați pentru unele jocuri și setări ale acestora, dar este o alegere bună din punct de vedere al

NX8800GTS-T2D320E-HD-OC nu are supratactate doar memoria și procesorul grafic, ci și procesoarele stream, care au în cazul de

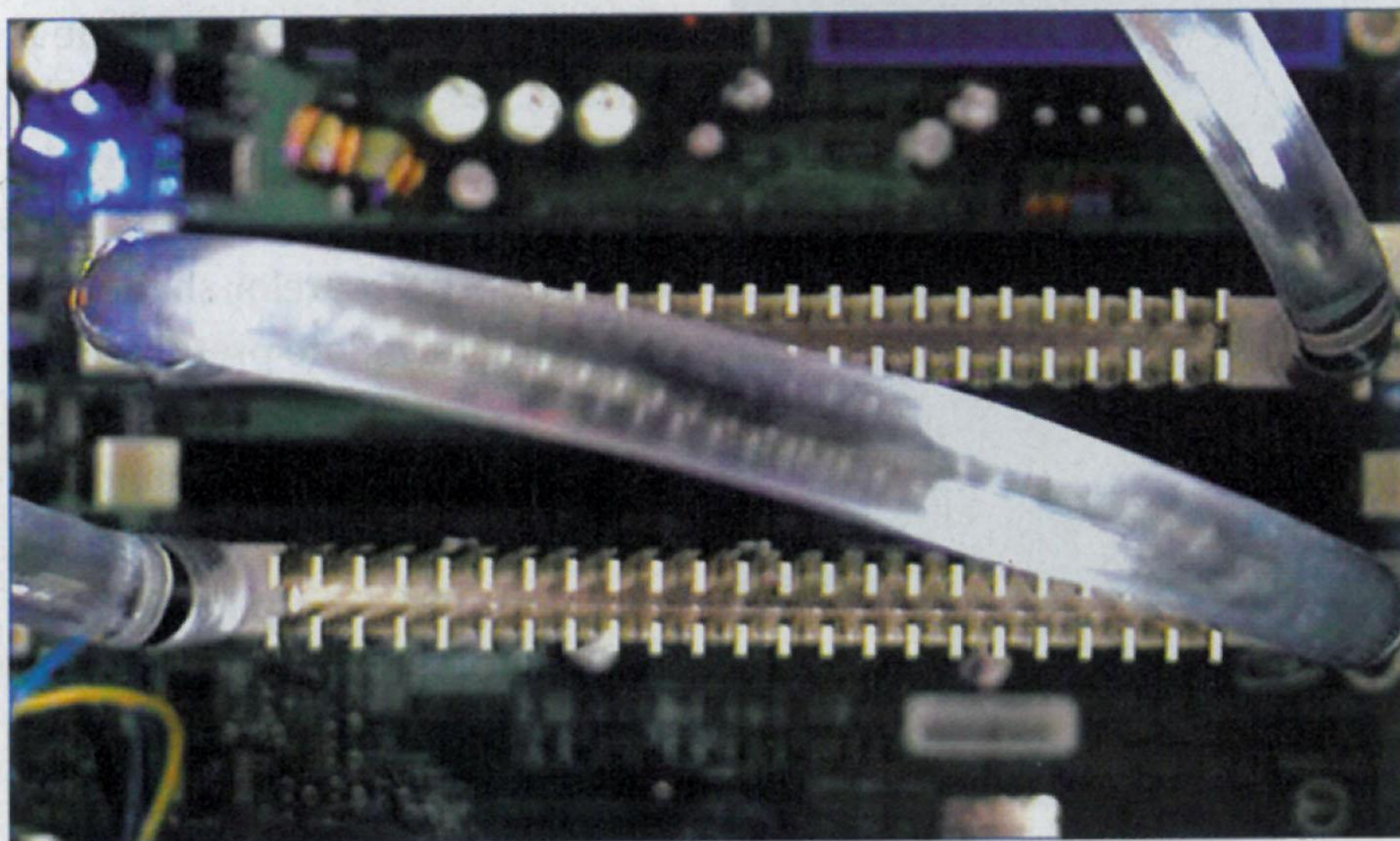
Company of Heroes 1.3 (calitate maximă a imaginii) 4x FSAA 1280x1024x32	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	67,9
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	67,9
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	63,4
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	74,3
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	60,4
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	68,1
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	56,9

Company of Heroes 1.3 (calitate maximă a imaginii) 4x FSAA 1600x1200x32	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S
MSI NX8800 GTS - T2D320E - HD - OC	48,4
Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition	43,5
nVidia GeForce 8800 GTS 320MB	40,2
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB	51,5
nVidia GeForce 7950 GX2 1GB	65,6
nVidia GeForce 7900 GTX 512MB	47,3
ATI Radeon X1950 XTX 512MB	42,1



Memorii OCZ

opțional cu răcire lichidă



Temperatura radiatorului

Sistem de răcire	grade C	
Răcire cu apă	31,6	
Răcire cu aer	46,6	

Temperatura plăcuței pe care se află cipurile de memorie

Sistem de răcire	grade C	
Răcire cu apă	34,4	
Răcire cu aer	46,1	

Temperatura plăcii de bază

Sistem de răcire	grade C	
Răcire cu apă	44,4	
Răcire cu aer	58,3	

Din motive necunoscute, o bună parte a entuziaștilor cred că răcirea memoriei este un efort inutil. Mulți utilizatori avansați cred însă că cipurile de memorie sunt cât se poate de reci și că adăugarea unor radiatoare este un efort superficial și nu aduce beneficii majore. Se pare că motivul pentru care producătorii de module de memorie și cipuri de memorie pentru plăcile grafice folosesc o răcire suplimentară e practic neglijat. Primele module de memorie cu radiatoare au apărut în anii 2000-2001, chiar în momentul în care industria a trecut de la SDRAM la DDR SDRAM, iar modulele Rambus RDRAM au invadat piața, toate acestea fiind dotate cu radiatoare datorită implementării lor. Odată cu creșterea vitezei memoriei, radiatoarele au devenit o necesitate. La început, radiatoarele de pe cipurile de memorie au fost mai mult de design și mai puțin pentru adevărata funcționalitate, dar odată ce s-a atins viteza de 800MHz, modulele DDR2 au început să se încălzească conside-

rabil. Pe lângă faptul că aceste module de memorie se încălzesc, acestea mai preiau, în majoritatea cazurilor și o parte din căldura disipată de procesor, cipset sau placa grafică, care se află în imediata vecinătate.

Următorul pas făcut de compania OCZ este, în termeni de răcire a modulelor de memorie, un pas care pe unii utilizatori îi va mira, iar pe alții îi va impresiona. Este vorba despre răcirea cu apă a modulelor de memorie. În orice caz, OCZ a adăugat răcirea cu apă a modulelor de memorie într-o manieră inteligentă, adică este opțională.

Ultima ediție a produselor din familia OCZ Flex XLC este proiectată pentru a spori semnificativ performanța celor mai noi platforme nVidia nForce SLI prin implementarea Enhanced Performance Profiles (EPP), care permite memoriei să opereze stabil la frecvența de 800MHz și latența CL3 pe plăcile de bază nForce 680i. Aceasta este o caracteristică de supratactare "Plug and Play", care elimină nevoia de a configu-

Half Life 2: Episode One		1024x768
Frecvență și latență memorie	CADRE/S	
1155MHz (5-5-5-15)	125,2	
1066MHz (4-4-4-12)	125,8	
1066MHz (5-5-5-15)	125,1	
800MHz (3-3-3-12)	124,9	
800MHz (3-4-4-15)	124,2	
800MHz (4-4-4-15)	122,2	
800MHz (5-5-5-15)	121,8	

Specificații

- 800 MHz DDR2 (PC-6400)
- CAS 3-4-4-15 la 800 MHz
- Suport EPP (Enhanced Performance Profile)
- 2 GB (2 x 1024 MB) canal dual
- Lățime de bandă în cu un singur canal 6,4 GB/s
- Lățime de bandă în cu canal dual 12,8 GB/s
- Unbuffered, Non-ECC, Non-Registered

ra și optimiza manual memoria și are ca țintă creșterea performanței sistemului.

Privind specificațiile, observăm că OCZ a făcut un amestec consistent de caracteristici pe linia produselor Flex XLC. În timp ce OCZ produce module de memorie similare, dar cu frecvențe foarte ridicate (1150MHz - frecvență ridicată, latență mare) folosind același sistem de răcire, aceste module de memorie sunt dedicate eficienței, având frecvența de ceas mai scăzută și latență mai mică.

Majoritatea modulelor de

memorie DDR2-800 pentru entuziaști rulează la latența CAS 4-4-4 sau CAS 5-5-5, în timp ce aceste module OCZ rulează la CAS 3-4-4 și în plus au suport EPP (sau în două cuvinte, sunt "SLI-Ready") și se vor seta automat la CAS 3-4-4 dacă aveți o placă de bază EPP-Ready.

Design-ul particular al radiatorului este destul de eficient pentru a răci modulul de memorie fără a fi necesară răcirea cu apă. OCZ a combinat radiatorul de pe partea modulului cu radiatorul mai mare cu cel de pe cealaltă parte, ambele conectate deasupra la un șir de aripioare, care ajută la disiparea căldurii. Aceste module pot rula foarte lejer la frecvențele de ceas și latență plă-



Prey Demo - G3D Timedemo		1024x768
Frecvență și latență memorie	CADRE/S	
1155MHz (5-5-5-15)	135,7	
1066MHz (4-4-4-12)	134,8	
1066MHz (5-5-5-15)	134,8	
800MHz (3-3-3-12)	134,6	
800MHz (3-4-4-15)	134,7	
800MHz (4-4-4-15)	134,3	
800MHz (5-5-5-15)	134,4	

nuită fără răcirea cu apă. Va fi greu să ne imaginăm că utilizatorii vor cumpăra acest kit adițional de răcire cu apă din moment ce memoriile funcționează foarte stabil doar cu răcirea standard. Răcirea cu apă nu este o necesitate, dar cu siguranță va scădea temperatura memoriei și va facilita supratactarea acestora.

Odată cu instalarea tuburilor cu diametru interior de 1/4 inch, apa se va scurge mai întâi prin radiatorul primului modul de memorie apoi va trece în cel de-al doilea printr-un tub scurt care unește ambele module, apoi apa este returnată spre sistemul de ventilație.

Pentru testele termice, am folosit un dispozitiv cu infraroșu pentru a măsura temperatura radiatorului de pe cipurile de

Sistemul de test

- Procesor - Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz) Dual-Core
- Placă de bază - nVidia nForce 680i
- Hard disc - Maxtor DiamondMax 10 7,200 RPM SATA
- Unitate optică - Lite-On 18x DVD+/-RW SATA
- Sistem de operare - Microsoft Windows XP Professional

Frecvențele și latențele modulelor de memorie

- 1155 MHz (CAS 5-5-5-15)
- 1066 MHz (CAS 4-4-4-12)
- 1066 MHz (CAS 5-5-5-15)
- 800 MHz (CAS 3-3-3-12)
- 800 MHz (CAS 3-4-4-15)
- 800 MHz (CAS 4-4-4-15)
- 800 MHz (CAS 5-5-5-15)

memorie și temperatura plăcii de bază. Am vrut să vedem cât de eficientă este răcirea cu apă pentru a îndepărta căldura de pe modulele de memorie și cât de mult este afectată temperatura globală a plăcii de bază.

După cum observați sistemul de răcire cu apă a reușit să mențină o temperatură scăzută a



Sisoft Sandra XI - lățime de bandă a memoriei

Frecvență și latență memorie	PUNCTAJ	
1155MHz (5-5-5-15)	5786	
1066MHz (4-4-4-12)	5727	
1066MHz (5-5-5-15)	5721	
800MHz (3-3-3-12)	5754	
800MHz (3-4-4-15)	5753	
800MHz (4-4-4-15)	5627	
800MHz (5-5-5-15)	5665	

Sisoft Sandra XI - latență memoriei

Frecvență și latență memorie	PUNCTAJ	
1155MHz (5-5-5-15)	69	
1066MHz (4-4-4-12)	67	
1066MHz (5-5-5-15)	70	
800MHz (3-3-3-12)	75	
800MHz (3-4-4-15)	76	
800MHz (4-4-4-15)	82	
800MHz (5-5-5-15)	82	

Futuremark PCMark05 - setări implicite 1024x768

Frecvență și latență memorie	PUNCTAJ	
1155MHz (5-5-5-15)	7061	
1066MHz (4-4-4-12)	7087	
1066MHz (5-5-5-15)	7031	
800MHz (3-3-3-12)	7040	
800MHz (3-4-4-15)	6965	
800MHz (4-4-4-15)	6993	
800MHz (5-5-5-15)	6936	

Futuremark 3DMark05 - setări implicite 1024x768

Frecvență și latență memorie	PUNCTAJ	
1155MHz (5-5-5-15)	9112	
1066MHz (4-4-4-12)	9111	
1066MHz (5-5-5-15)	9105	
800MHz (3-3-3-12)	9125	
800MHz (3-4-4-15)	9127	
800MHz (4-4-4-15)	9120	
800MHz (5-5-5-15)	9121	



modulelor de memorie pe parcursul unor teste stresante și benchmark-uri intense.

Supratactare

În primul rând am supratăctat memoria folosind răcirea cu aer pentru a putea scoate în evidență eficiența răcirii cu apă. Primul pas a fost scăderea latenței și spre surprinderea noastră aceste module de memorie au rulat cu latența CAS 3-3-3-12 la 800MHz și tensiunea de 2,2V (2,1V-tensiunea implicită).

Am reușit apoi să creștem frecvența memoriei la un nivel impresionant DDR2-1142MHz cu latențele CAS 5-5-5-15, iar după o forțare a tensiunii la 2,3V am atins limita de 1155MHz și aceleași latențe. Mult mai impresionant este faptul că aceste module de memorie au rulat cu viteza de 1066MHz cu latențele CAS 4-4-4-12 și tensiunea 2,3V.

Răcirea lichidă a redus temperatura modulelor de memorie, dar nu a ajutat foarte mult la

supratactare. Nu am reușit să obținem frecvențe mai ridicate sau latențe mai mici cu răcirea lichidă față de răcirea tradițională. Totuși răcirea cu apă a permis rularea mai confortabilă pe o perioadă îndelungată a testelor datorită temperaturilor scăzute.

Concluzii

Impresionant a fost însă potențialul de supratactare a acestor module de memorie fără a folosi răcirea cu apă. Răcirea cu apă scade drastic temperatura acestor memorii, asigurând operarea stabilă și siguranță.

Odată cu lansarea modulelor Flex XLC, OCZ oferă un produs care este substanțial mai flexibil decât majoritatea modulelor de memorie din clasa entuziastă de pe piață. Aceste module de memorie au o latență redusă, sunt stranii, eficiente, iar prețul este la același nivel cu al altor module high-end.

FIBRĂ



HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primești și sigur ce ai comandat!
trimite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXX

WALLPAPERE COLOR



ANIMAȚII



LOGO-URI OPERATORI ȘI FOTOGRAFII SMS



EFECTE SONORE

*** SEXY ***		Te suna babăciunea ta, te suna nevasta-ta	
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126	Sun, sun, suuuun	PCG 501121
Unde este iubitelul meu	PCG 501038	Suna dentistul	PCG 501120
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036	Sonoria asta ma enerveaza	PCG 501119
Sun la cel mai bun armasar din lume...	PCG 501035	Sefuu, te suna un dobitoc	PCG 501118
Orgasm, animalule	PCG 501034	Seta, te suna un sclav	PCG 501117
Noapte buna iubitel	PCG 501033	Nimeni nu misca nici un fir de par	PCG 501116
Mi-e dor de tine iubitel	PCG 501031	Iti tin pumnii prietene	PCG 501115
Iubitel, sunt blonda de alaltaieri	PCG 501030	Imi pare rau, tare raauuuu	PCG 501114
Iti trimit un pupic maaare si dulce	PCG 501029	Idiotule, tampitule, cretinule	PCG 501113
Inima mea iti apartine iubituile	PCG 501028	I am James Bond	PCG 501112
Hey, sexy, raspunde-mi...	PCG 501027	High sa	PCG 501111
Hai, ce se intampla, nu mai vorbesti cu mine...	PCG 501025	Hei, uite, ma suna cineva	PCG 501110
Dulceata, raspunde-mi... sunt iubitelul tau	PCG 501024	Hei, ai un mesaj text	PCG 501109
Buna iubtel, mergem la o cafea...	PCG 501023	Fraiere raspunzi ma la telefon	PCG 501108
Buna baby, sunt iubitul tau, raspunde-mi...	PCG 501022	Fantoma care te papa	PCG 501107
*** TRĂZNITE ***		Fantoma 2 care te papa	PCG 501106
Trezeste-teeee!	PCG 501125	Esti atat de misto si macho	PCG 501105
Tocmai ti-ai activat un virus	PCG 501124	E week-end, hai sa mergem	PCG 501104
Tiir, te rog apasa pe butonul verde	PCG 501123	Domnule, va suna telefonul	PCG 501103

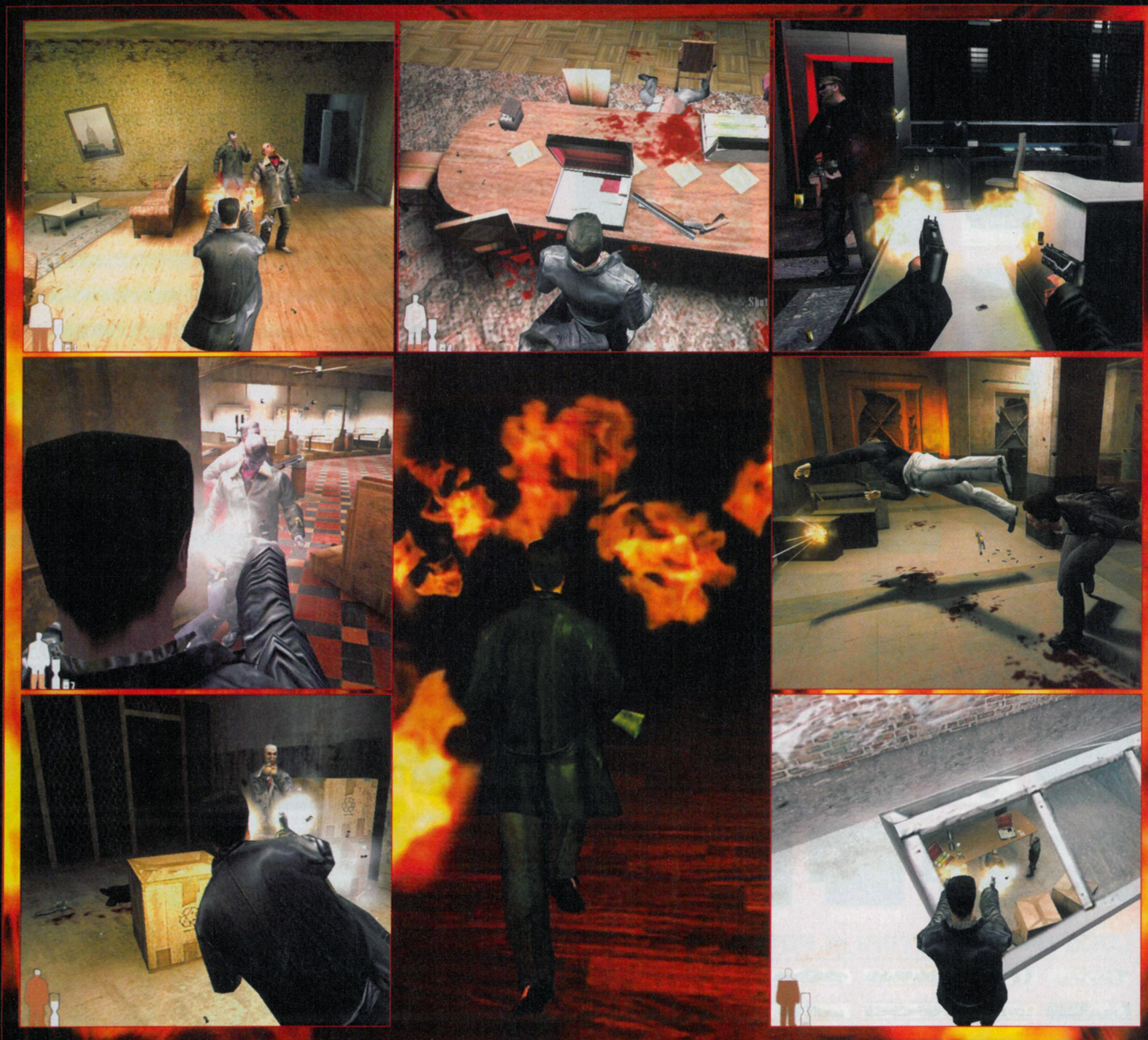
MELODII DE APEL

MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANESTI ****			
Trident - Suflet calator	PCG 501340	Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai	PCG 501180
TNT - Strada mea	PCG 501339	Nicolae Guta - Esti printesa vietii mele	PCG 501178
Studio One - Cheama ma atinge ma	PCG 501338	Nicolae Guta - Luna si stele	PCG 501177
Stefan Barica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Adi de la Valcea / Cristina - Telefonul nu ...	PCG 501176
Sofia - Pentru noi	PCG 501336	Adi de la Valcea - Pentru cine...	PCG 501175
Sistem - Never	PCG 501335	Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174
Simple - Oficial imi merge bine	PCG 501334	** MELODII INTERNATIONALE **	
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Luminita Anghel - Love will come	PCG 501331	James Blunt - Wisemen	PCG 501406
Keo - Dac-as putea sa zbor	PCG 501330	Mattafix - Big City Life	PCG 501394
Jamaica - Aye	PCG 501329	Shapeshifters - Sensitivity	PCG 501392
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328	The Zutons - Valerie	PCG 501391
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327	Bob Sinclair - World Hold On	PCG 501388
HiQ - Razna	PCG 501326	Mousse! vs. Dandy Warhols - Horny As A Dandy	PCG 501384
Heaven - Pentru totdeauna	PCG 501325	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Supermode - Tell Me Why	PCG 501382
Giulia - Prinzi aripi	PCG 501323	Razorlight - In The Morning	PCG 501381
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	Gnarls Barkley - Smiley Faces	PCG 501380
DJ Project - Soapte	PCG 501321	Beyonce ft. JayZ - Deja Vu	PCG 501379
DJ Andi - For the first time	PCG 501320	Kasabian - LSF	PCG 501378
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319	Paolo Nutini - Last Request	PCG 501376
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	Sergio Mendes ft. B.E.P. - Mas Que Nada	PCG 501373
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313	Lily Allen - Smile	PCG 501371
Blondy - Te-am iubit	PCG 501312	Snow Patrol - Chasing Cars	PCG 501370
Arsenie&Natalia - Loca	PCG 501308	Rogue Traders - Voodoo Child	PCG 501369
Andreea Balan - Invidia	PCG 501307	Rihanna - Unfaithful	PCG 501368
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	James Morrison - You Give Me Something	PCG 501367
Analia Selis - Yo no soy de aqui	PCG 501304	Cascada - Everytime We Touch	PCG 501366
**** MANELE ****			
Costi - Baila Loca	PCG 501183	Christina Aguilera - Aint No Other Man	PCG 501365
Vali Vijelie - Hai joaca nevasta	PCG 501182	Shakira - Hips Don't Lie	PCG 501364
Vali Vijelie - Tu esti femeia visurilor mele	PCG 501181	Sarah Connor - Just one last dance	PCG 501363
		Red Hot Chili Peppers - By The Way	PCG 501297
		Busta Rhymes - Touch It	PCG 501279

JOCURI JAVA



Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone, *411 pentru abonamente Orange, *444 pentru cardurile PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro. Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1.4 EUR, respectiv 1.5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Intoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 - 18.00. reclamatii@happydisplay.ro



Payne, Max Payne

Când eram acasă, la tata fecior, nu prea aveam ce face cu nopțile, așa că le risipeam pe jocuri cu acțiune, băutură și femei ușoare (mai bine decât în real life, adică riscul de ciroză și BTS e mult diminuat). Oricum, viața sordidă de la periferia societății e surprinsă destul de fidel în anumite jocuri și nu merită să bați prin ploaie centura orașului în căutare de senzații ief-

tine dacă poți experimenta limba-ul dirty stând la scut în fața PC-ului. Și nici nu ai nevoie de trei prezervative simultan, că vorba ceea, bolile rușinoase nu se transmit prin văz și auz.

Ei, în călătoriile mele prin suburbiile lumii virtuale am întâlnit la un moment dat un personaj pe lângă care James Bond e apă de gură cu efect 12 ore din 24, un fel de spray de promoție, cu 25 la

sută gratis. Individul se numește Max Payne și este (surprinzător) polițist și detectiv în New York

Ză conspirasi florii

Prietenul Max își vedea liniștit de viața de serviciu și de cea de familie, până într-o zi când a intrat în rahat până-n gât descoperind vârful unei conspirații monstruoase din care făceau parte câțiva baștani din înalta

societate americană reuniți într-un fel de organizație ocultă de rit scandinav, o ditamai corporația, și, ca să fie toate bune, mafia italiană din New York. Tot complo-tul se învârtă în jurul unui drog destul de meseriaș care avea darul să-i transforme pe utiliza-tori în soldați netemători și degra-bă vărsători de sânge, așa că vă dați seama că războiul pentru control și putere era ceva mai

aprins decât o întâlnire între gale-riile Steaua și Dinamo. Buuun! Pentru că trebuia să se întâmple ceva interesant în povestea asta, creatorii jocului au hotărât ca viața profesională a lui Max să o omoare pe cea personală (lucru care s-a și întâmplat, odată cu uciderea familiei detectivului de către oamenii răi) și astfel să-l implice pe acesta în război. Nasoală idee, pentru că Max, uns cu toate alifile și supărat foc din pricina familiei mătrășite, nu se va lăsa până nu va elimina două clanuri mafiot rivale, o sută și ceva de drogați mai agresivi decât porcușorul agresiv plus o armată corporatistă bine pregătită și motivată.

Cum se poate una ca asta?

Well, relativ simplu, pentru că jocul e structurat foarte bine, practic e un film animat interactiv iar personajul principal învață din greșeli, e îndrumat de diverse alte personaje (nu neapărat pozi-

tive dar cu interese mari, ca în viață de altfel) și chiar ajutat de un neica mafiot rus (Vlad) care îi pune la dispoziție un arsenal impresionant, contra unui serviciu modic, respectiv eliminarea unor vrășmași. Remarcabilă e și abilitatea lui Max de a utiliza armamentul și muniția adversarilor trimiși la cele veșnice precum și capacitatea de a se bate în karate pe stil Matrix. Practic omul e greu de ucis 1, 2 și 3 la un loc, cu atât mai mult cu cât la începutul jocului poți găsi un nivel "tutorial" în care te poți obișnui cu trasul din orice poziție și caftitul cu mâna și copita.

Hiev nou fiir, Vlad iz hiir! Capisci?

Am rămas plăcut impresionat de realizarea jocului, coloana sonoră e cum nu se poate mai potrivită, efectele sonore îți dau senzația că te-ai umplut de sânge

inamic pe obraz în momentul în care tragi de la o distanță prea mică sau despici țeasta enemicului cu bâta de baseball. Engleza vorbită de personaje e de Hollywood, accentele străine (italian și rusesc) sună chiar bine dând un aer de autenticitate personajelor, iar grafica e surprinzător de bună. În plus, jocul a fost dotat cu mai multe grade de dificultate pentru fiecare nivel, gamerul putând să îl reia liniștit după o vreme, eventual la un grad mai avansat pentru a spori fluxul de adrenalină în vene, iar pentru începători, realizatorii au montat și "roți de sprijin", adică poți salva etapele parcurse pe secvențe. Sincer să fiu, treaba asta îi ajută și pe avansații care nu au vreme să stea 9 ore în șir în fața calculatorului.

Ce ne învață pe noi Max Payne?

Dacă omul nu mai are nimic de pierdut se poartă ca atare și îți

poate oferi surprize neplăcute. AESIR Corporation știe ce spun.

Drogurile sucks!

Nu toți cei care te bagă în rahat îți vor răul, și nu toți cei care te scot din rahat îți vor binele.

"Futil" nu e o înjurătură.

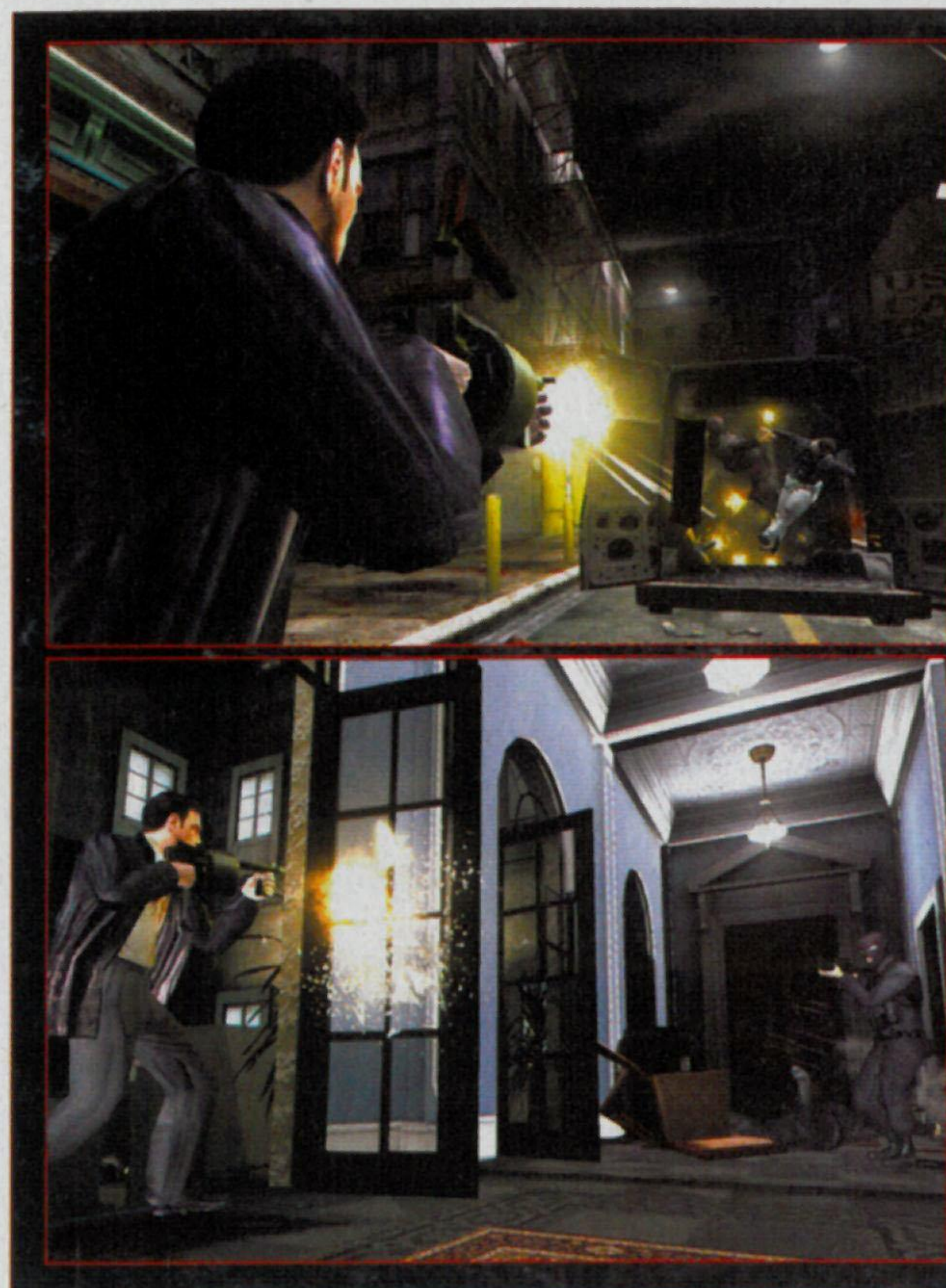
Până la urmă, binele învinge. Partea proastă e că asta nu-l face mai fericit. Pe "binele" vreau să zic.

Aaaa! Ar mai fi ceva...

Am jucat și "Max Payne II", dar pentru că mi-a luat mai puțin să-l joc decât să vă povestesc despre el, cred că nu merită, mai ales că realizatorii au introdus (să nu zic băgat, că sună nașpa) o tânăra (să nu zic gagică, din același motiv), pricepută, de altfel, dar care te cam încurcă dacă nu ești atent, plus că, vrei - nu vrei, ajungi să ai și o aventură sentimentală (sau era doar sexuală?) cu dânsa. În rest, toate bune. Play nice!

DR. PHILL





Iara Max Payne n-o muritu, num-un pic s-o hodinitu!

Vă spuneam la finalul rememberului la Max Payne că sequel-ul, Max Payne2 cum ar veni, e cam scurtuț și durează mai mult să scriu despre el decât să-l joc. Daaar, pentru că toți avem un împărat căruia trebuie să ne supunem fără crâcnire, mă supun și eu împăratului meu, care a poruncit două-trei vorbe și despre partea a doua a călătoriei lui

Max prin umbre și vise rele. **Ei bine, și partea a doua e lucrată de aceeași echipă mixtă americano-finlandeză, sub oblăduirea Rockstar Games. Asta explică trimiterea la miturile națiilor nordice și misticismul de care mustește jocul.**

What's the story, morning glory?

Filmul evenimentelor din MP2 e chiar mai încâlcit decât cel din prima parte, parcă ar fi fost regizat de însuși marele Tarantino. Practic, începe cu mijlocul, continuă cu începutul și se termină cu ceea ce pare a fi sfârșitul, dar, dacă veți avea răbdarea să citiți genericul de final, veți vedea că nu e chiar așa.

Acum, serios, după carnagiul pe care l-a săvârșit în prima parte, Max este oarecum reabilitat și repus în joc, dar i se dă pe cap o parteneră ușor acrită de viață și mult prea coruptă pentru propriul ei bine. Până la urmă, prietenul nostru o ucide, însă descoperirea dovezilor despre nimicnicia în care se scălda detectivul Winter-son (numele femeii) nu-i alină mustrările de conștiință, lucru care ne cam încurcă pe noi, jucătorii de bună credință ce suntem obligați din pricina asta să luăm parte la coșmarul lui Payne. Ar mai fi de menționat și faptul că

Jim Bravura, șeful direct al lui Max dă ortu' în acest joc și că Vlad, mafioul rus care l-a ajutat pe detectivul nostru în prima parte se întoarce pentru a face un rol care i se potrivește ca o mânășă. Practic rolul principal negativ.

Cine se mai bață?

Păi... Mona Sax, care este o "real babe", o bunătate cu un glonț în cap și cu mâncărimi la degetul de pe trăgaci. Pardonati exprimarea neacadmică, dar... asta e adevărul. Mona e asasin plătit (nu spui de cine, să nu vă stric surpriza în cazul în care nu ați jucat Max Payne 2) și, pe lângă asta, e obiectul fanteziilor sexuale ale lui Max (vezi recrearea scenei din Basic Instinct 1, în care fiul lui Spartacus o urcă pe pereți pe Sharon Stone). Bine, și ea ar vrea, dar viața de asasin e prea complicată pentru a stabili legături prea trainice. Oricum, între cei doi se încheagă un fel de "chemistry" care-i face să colaboreze în lupta cu mafioții italieni ai lui Vinny Cognitti pe de



o parte și mafioții ruso-americani deghizați în curățători de profesie, conduși de...Vlad, de cealaltă parte. Practic, genul de relație love-hate, care până la urmă ar obosi pe oricine. Bine că a murit și ea până la urmă, altfel nu știu cât mai răbda Max situația asta în care ba e salvat de la moarte, ba e luat la poceală, culmea, de aceeași sexoasă și bine antrenată Mona Sex. Pardon! Sucks. Ăăăă, Sax.

În ceea ce privește prezentarea, grafica și ambalajul jocului, **Max Payne 2: The fall of Max Payne** nu diferă de **Max Payne**, adică e la fel. O poveste împărțită în capitole pe care trebuie să le parcurgi, rezolvând misterele unui caz tipic de "teoria conspirației aplicată". Realizatorii au păstrat toate abilitățile lui Max din prima parte, (bulet time included), armament, muniție și pain-killers la discreție, plus armate de adversari fără sfârșit parcă, pe care trebuie să-i elimini pentru a-ți face loc spre liman. Aceștia din urmă sunt ceva mai mulți și mai bine pregătiți decât în prima parte; vărsarea de sânge o egalează pe cea din **Kill Bill 1 și 2** la un loc.

Noutatea e adusă de faptul că există câteva capitole în care o poți manevra pe Mona exact în maniera în care îl manevrezi pe Max, în timp ce acesta își vede de treabă în alte sectoare, adică nu-l vezi, ci doar îl auzi prin căștile duduiei. Oricum, faptul că cei doi acționează independent unul față de celălalt, dar sunt capabili să

interacționeze, e un câștig pentru acțiune, care altfel ar fi putut deveni plictisitoare.

Sfârșitul nu-i aici...

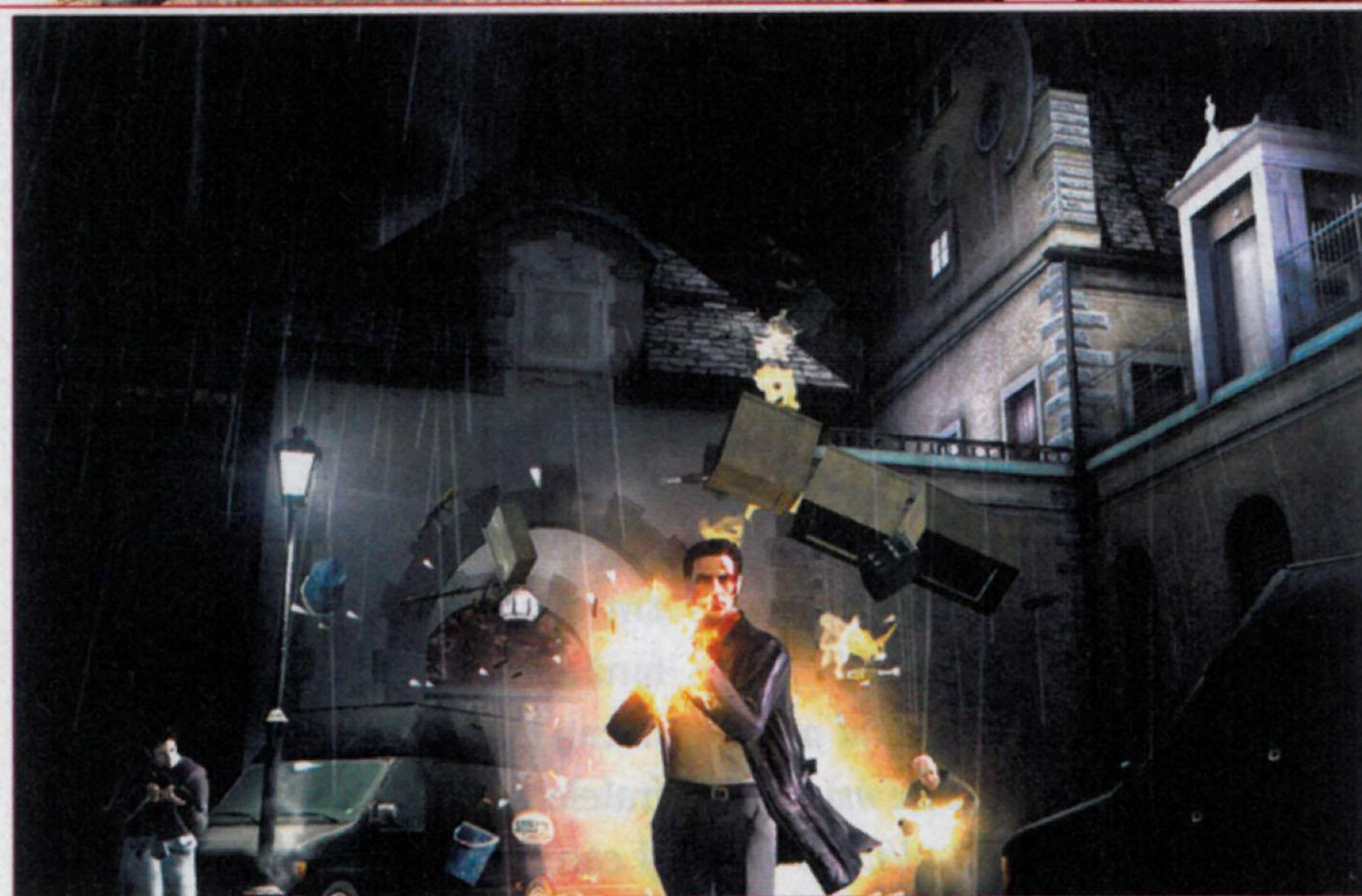
Grea de tot e eliminarea lui Vlad, dar satisfăcătoare, mai ales după ce s-a dovedit că era un om rău și, pe deasupra, amantul detectivei Winterson, de la care afla dinainte toate mișcările poliției. Odată cu ea (cu eliminarea vreau să zic) se încheie jocul, dar realizatorii promet o continuare. Pe care încă n-am văzut-o.

Ce învățăm noi de la Max Payne 2?

În primul rând că lucrul în echipă poate fi o cale spre succes. Apoi, că mintea bărbatului e un loc destul de complicat, lucru demonstrat din plin de Max, care, cu jumătate de creier, se gândește cum ar face să le trezească din morți pe soția și fiica omorâte de oamenii răi în prima parte, iar cu cealaltă jumătate de creier (ajută și de alte organe) se macină pentru a găsi drumul cel mai scurt spre chiloții Monei Sax și dincolo de ei. Bine, adevărul e că fata nu e moale, iar Max e tot bărbat.

Mă opresc aici cu povestea. Mai adaug doar atât: dacă găsiți vreme cam cât ține publicitatea când se dă "The Lord of the Rings" la ProTv, puteți juca **Max Payne 2**, care e mai cu folos zăbavă decât vizionarea reclamelor la pastă de dinți sau ceară de epilat. Opinia părerii mele!

DR. PHILL



Cititorii întreabă...

... șuviță din nou verde răspunde!

Bine ați venit, revenit, aterizat, rătăcit, prăbușit sau pur și simplu nimerit în zona crepusculară a revistei. În afară de răspunsuri filozofice cu privire la sensul vieții, direcția Universului și cantitățile limitate ale revistei cu DVD, de elucidarea unor mistere precum cele legate de dispariția dinozaurilor, a Atlantidei sau de întârzierea apariției revistei, încercăm să vă răspundem și întrebărilor referitoare la jocurile cele de toate zilele și la mâncărimile hardware cauzate de prețurile piperate ale noilor componente sau sisteme de operare. Asta, dacă reușim să ne recuperăm poștașul rătăcit la chefurile after-

Stimată redacție,

Este prima oară când vă scriu și aș vrea să încep prin a vă spune cât de interesantă este revista dumneavoastră. După părerea mea, este cea mai bună revistă de jocuri PC din România. De fiecare dată când apare trebuie să o cumpăr deoarece mă atrage fie coperta, fie CD-ul/DVD-ul. Paginile, informațiile, pozele, știrile, toate sunt sugestive și întrec orice așteptare. De asemenea, îmi plac demo-urile pe care le puneți pe CD/DVD. Am apelat la dumneavoastră deoarece sunteți profesioniști, deci vă pricepeți în acest domeniu. Ce placă video îmi pot cumpăra, până în 700 lei, care să mă țină mult timp? Am auzit că nVidia sunt mai rapide decât ATi. Menționez că am un Athlon 64 3000+ (1,81Ghz), placă de bază ASUS A8N5X for AMD GPU nFORCE 4, 1GB DDR 400Mhz, HDD Seagate 160GB SATA și o placă video nVidia EN6600 Silencer. Aș mai avea o mică problemă. Când este momentul potrivit pentru a-mi instala Windows Vista? Am auzit că va apărea DirectX 10, iar acesta va fi compatibil numai cu Vista. De asemenea, jocurile vor începe, încet, încet, să ruleze pe DirectX 10. Vă mulțumesc pentru înțelegere și felicitări, faceți o treabă foarte bună cu revista! Cu stimă,

Cătălin

hour de la CeBit. Încurcat de controlul jocurilor prin unde cerebrale, de carcasele de 2.000 euro și de animatoarele ademenitoare, bravul erou al corespondenței s-a lăsat pierdut în acțiune (unde va între masa cu sandwich-uri și teigheaua cu cocktail-uri). Sufletul său stalinist și mentalitatea lui stahanovistă, nu au rezistat corupției Vestului, astfel am fost nevoiți să ne întoarcem fără el, luna aceasta recoltând numai roadele poștei electronice. Dar să nu ne mai întindem cu peripectivile extracurriculare și că începem poșta redacției.

Salutări, Cătăline, și îți mulțumim pentru omagiile aduse. Să știi că ne-ai sensibilizat foarte mult, în colțul ochilor fratelui Paul chiar am văzut strălucind o lacrimă diafană, când ți-a citit email-ul. Nu vă mirați de folosirea atributului, din fratele nostru radiază întunericul și cantitatea de vodcă îngurgitată



pentru a combate efectele radiației din S.T.A.L.K.E.R. În ceea ce privește observația ta, pentru moment cel puțin, ai dreptate: modelele de plăci grafice de la nVidia chiar se descurcă mai bine decât ATi. Firma canadiană achiziționată de AMD nu reușește să se ridice la nivelul așteptărilor, dar, din surse sigure, am fost informați că se pregătește o schimbare a situației. Voi începe prin a-ți răspunde la ultima întrebare.

DirectX 10 nu va urma, ci este integrat în Windows Vista. Chiar dacă jocurile dezvoltate pentru DirectX 10 se lasă așteptate, plăcile grafice deja există de ceva timp. E vorba de seria 8 a gamei GeForce de la nVidia. Și acum să-ți răspund și la prima întrebare. Sfatul meu ar fi să mai aștepți puțin, și cu banii de care dispui să-ți achiziționezi un GeForce 8600 al cărui prototip l-am putut vedea la CeBit. Placa va avea un raport preț/performanță excelent. Noua placă a obținut niște rezultate de invidiat în testele preliminare și se încadrează (aproximativ) în limita de sumă precizată de tine. În plus, nici nu trebuie să mai aștepți mult după primele modele. Categoria de mijloc al seriei GeForce 8 poate fi alegerea ideală pentru toți cei care

Salut,

Mă numesc Cătălin și am o mare problemă și vă rog să mă ajutați cu un sfat. Am o placă de bază Gigabyte ga-7va rev 1.0 și de curând am cumpărat un kit de 1 GB de memorie PC 3200 dar marea problemă este că nu merge. În manual scrie că suportă PC 3200, dar... Acum poate cu update de BIOS se rezolvă, dar nu am găsit nimic pe site-ul producătorului. Așadar, vă rog foarte mult, să mă îndrumați către o soluție care nu include cumpărarea altei plăci de bază sau vânzarea memoriei. Mulțumesc anticipat.

Încă un Cătălin... Sper că nu ne confruntăm cu vreo invazie, de care n-am știut. În orice caz te salutăm și pe tine alegru și te ascultăm cu atenție. Presupunând că ai verificat modulele de memorie și că acestea sunt în stare de funcționare, cel mai bun lucru pe care-l poți face este să vizitezi site-ul www.gigabyte.com.ro și să confrunți specialiștii de acolo cu problema aceasta. Cunoscut personal echipa Gigabyte România și pot spune că sunt băieți de treabă și vor face tot posibilul să te ajute. Pe nevăzute, alt sfat mai bun nu pot să-ți dau, sper să te ajute. Toate cele bune și baftă mare îți doresc!

Stimată redacție mă numesc Alin și sunt un cititor fidel al revistei. Las laudele la o parte, oricum le cunoașteți deja și trec la descrierea problemei mele. De curând am investit toată averea mea și viitoarea moștenire în PC-ul meu nou-nouț, la care am primit Windows Vista preinstalat. De ziua mea, camarazii mei mi-au făcut cadou jocul S.T.A.L.K.E.R., știind că sunt un fan împătimit al shooter-elor. Problema mea cea mai mare e că nu reușesc să rulez S.T.A.L.K.E.R. pe sistemul meu. O singură dată am reușit să intru în joc, dar, după secvența introductivă, m-a trântit afară pe

**RĂSPUNDE CORECT LA ÎNTREBAREA DE MAI JOS PENTRU A PARTICIPA
LA EXTRAGEREA PENTRU UN ABONAMENT PE 3 LUNI LA REVISTA PC GAMES**
Care a fost jocul full în PC Games nr. 77? Răspuns:

Nume
Vârstă
Ocupație
Oraș
Nr. telefon
Adresă e-mail



PCGames

TALON CONCURS PC GAMES NR. 78

**Decupează taloanele din edițiile 78 și 79 ale PC Games,
trimite-le la adresa redacției până la 15 iunie 2007
și **CÂȘTIGĂ** o sursă de tensiune **Booster X3****

Nume
Vârstă
Ocupație
Oraș
Nr. telefon
Adresă e-mail



PCGames

TALON CONCURS nr. 1

ADRESA REDACȚIEI
STR. COL. BUZOIANU NR. 34 ET. 1
LOC. ORADEA COD 410094 JUD. BIHOR

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu CD
ABONAMENT PC Games cu DVD

☐ 3 luni – 30 RON
☐ 3 luni – 32 RON

☐ 6 luni – 57 RON
☐ 6 luni – 62 RON

☐ 12 luni – 107 RON
☐ 12 luni – 116 RON

Voi completa acest talon și apoi voi plăti suma prin mandat poștal, în contul R054MIND015000013672R001 pe numele SC Media Contact Distribuție, C.I.F. RO 15358326, Str. Col Buzoianu nr. 34, et. 1, COD 410094, ORADEA, JUD. BIHOR. După ce am făcut plata, voi trimite copia mandatului poștal și talonul de abonament completat, pe fax la numărul 0259-441526 sau pe adresa STR. COLONEL BUZOIANU, NR. 34, ET. 1, ORADEA, COD 410094, JUD. BIHOR.



DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați
talonul până la 10 mai 2007

CHESTIONAR PC Games aprilie/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 20-30 lei ☐ 30-40 lei
☐ 40-50 lei ☐ peste 50 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți frecvent?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1.
2.
3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____

Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Venit/lună _____

Studii _____

Nebunia Mobila

SMS la: **Distractia incepe aici!**
1290 WWW.SUPERLOGO.RO

Teme pentru mobil

GM99037
Camera
Pinboard

GM99038
Operator
Pe la Menu Runc

GM99039
PierSag
Camera

GM99040
Camera
Pinboard

GM99041
PierSag
Camera

VERIFICA DACA MOBILUL TAU E COMPATIBIL PE WAP.SUPERLOGO.RO

Laura

0906-760.699
Si asculta povestirile lor erotice

Suna la
Carmina
 Tarif 1.1 USD+TVA/min Vodafone
 1.1 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

TAROT SI RUNE

Compatibilitati zodie, zi nastere, an!
D-ne Freyda va raspunde!

Suna la
0906-760.773
 1.3 USD+TVA/min Orange, Romtelecom, 1.3 EUR+TVA/min Vodafone

Luni-Duminica 12:00-22:00

Cartomantie si Tarot

Dna Maya te sfatuieste in actiunile tale!

0906-760.714
 Tarif 1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

Predictii astrale:
 - sanatate
 - compatibilitate
 - bani, noroc, destin

Janus iti raspunde!
0906-760.737
 1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

SUNA ACUM!

Compatibilitatea MP3 pe wap.superlogo.ro

MP3 - Covertone

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: **GM COD TIP** (ex: GM30477 NO - mono Nokia/Samsung, GM30477 SI - mono Siemens, GM30477 PL - polifonice si GM30477 MP - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290

MP3	COD	Internationala
GM30537	Shakira	Hips don't lie
GM30591	Pink	U and ur Hand
GM30589	Rihanna	Unfaithful
GM30590	Justin Timberlake	Sexyback
GM30614	Juanes	Adios Le Pido
GM30628	Madonna	Jump
GM30629	Fergie	London Bridge
GM30613	Sean Paul	Give it up to me
GM30581	Bob Sinclair	World, Hold On
GM30631	Nelly Furtado	Promiscuous
GM30616	C. Aguilera	Ain't No Other Man
GM30484	Gwen Stefani	Luxurious
GM30460	Girls Aloud	Biology
GM30593	B. Rhymes	I love my bitch
GM30584	Beyonce	DejaVu
GM30580	Black Eyed Peas	Mas Que Nada
GM30597	NELLY FURTADO	Maneater
GM30598	Paris Hilton	Stars are blind
GM30599	Pussycat Dolls	Buttons
GM30600	Santana ft Sean Paul	Cry baby cry

MP3	COD	Romanesti
GM30561	Blondy	La fiesta
GM30562	Arssura & Simona Nae	Prin club
GM30563	Vegas & Rico C.	E scandalos
GM30564	Vortex	Iubirea mea esti tu
GM30565	DJ Adrian Eftimie	No side effect
GM30566	DJ Project	Soapte
GM30567	Simflu	Oficial mi-e bine
GM30592	Akcent	French kiss
GM30595	CLEOPATRA STRATAN	Ghita
GM30601	ZDOB si ZDUB	Miorita
GM30437	Andra	Baietii si fetele ce vor
GM30526	Arsenium feat Natalia	Locco
GM30527	BUG Mafia	Viata noastra
GM30285	EMANUEL	Ye, Ye, Ye
GM30529	HI-Q	Razna
GM30530	Mihai Traistariu	Tornero
GM30531	Flow Star	Candela
GM30532	Raoul & Georgi	Am atins un nor
GM30524	Heaven	Du-ma pe o stea
GM30525	Cristi&S. Nae	Coji de portocale

MP3	COD	Manele
GM30466	Carmen Serban	Dau jos sotu
GM30467	Adi Devito	Doar ochii tai
GM20003	Adi Devito	De Cine Mi-e Mie...
GM30469	V. Vijelie	Ai luat cu tine
GM30470	F. Salam	Fericirea vietii mele
GM30069	Liviu Guta	De Ce Ma Minti
GM30472	A. Minune	De ce ma privesti
GM30473	Sorin C.A.	Degeaga imi spui...
GM30427	N. Guta & C.A.	Vorbeste lumea
GM30428	A. Minune&Costi	Nu te mai...
GM12116	GUTA	Stau Singur In Gara
GM30430	Vali Vijelie	Dragoste pelin...
GM30431	Vali Vijelie	Glumeste in iubire
GM30333	N. Guta	Viata nu ma lasa
GM30175	N. GUTA	Numai Tu Esti
GM12115	GUTA & SORINA	As Renunta
GM30278	ADI DE VITO	Pt Tine, Pt Mine
GM30279	LIVIU si DANIELA	Doar Tu
GM30287	VALI VIJELIE	Iubirea Noastra
GM30288	FLORIN SALAM	Trup Si Suflet

SUPER MELODII

MONO, POLY, MP3

Compatibilitatea toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

TRUE TONES MP3

Efecte Sonore

Compatibilitatea toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

Hi-Tack - Say say say
 Jessica Simpson - Public affair
 50 Cent - Candy shop
 Depeche Mode - Enjoy The S...
 Kylie - I Believe In You
 USHER feat. A. KEYS - My Boo
 NATASHA B. - These Words
 BEYONCE - Naughty Girl
 ANASTACIA - Welcome To My
 UNDERDOG PROJECT - Miami
 50 CENT - Magic Stick
 BEYONCE - Dangerously In L.
 NATASHA B. - Unwritten

GM55522
 GM30587
 GM55523
 GM51003
 GM51004
 GM51005
 GM51006
 GM51007
 GM51008
 GM51009
 GM51010
 GM51011
 GM51012

Atentie...soseste
 Broasca Cantareata
 Broasca Nebuna
 Bussines Ring
 Ciocanitoarea Nebuna
 Amice, esti mort; te cauta...
 Buna, sunt colega ta Laura
 Sunt aici, in buzunar
 O sa dormi pe pres daca nu...
 Hei pisi, sunt eu, iubita ta...
 Si ce daca nu raspunzi...
 Scoate-ma incet...
 Buna ziua... Biletele la control
 Orgasm bavarez

GM50166
 GM50024
 GM50025
 GM50026
 GM50027
 GM50126
 GM50127
 GM50128
 GM50129
 GM50130
 GM50131
 GM50133
 GM50135
 GM50000

Pentru mai multe sonerii viziteaza www.superlogo.ro

Jocuri Java

5 Diferente

Differences
 GM95173
 Jii foarte atent si ai grija sa nu te jure peisajul. Descopera diferentele.

Sexy Pool
 GM95171
 Jii place biliardul? Alunci o sa iti placa si acest joc putin mai "piperat".

KamaSutra Instructor
 GM95168
 Casa-te instruit si invata tainele Kamasutra de la profesionisti.

Pinball
 GM95166
 Esti destul de agil pentru a-ti pastra mingea naravasa? Nu o pierde si vei avea o surpriza.

Video clipuri

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe wap.superlogo.ro

Santa's helper
 GM96900

Graciunita
 GM96903

Blonda in extaz
 GM500546

Sexy striptease
 GM500502

Video clipuri 100% romanesesti!

GM2544 GM2547 GM2558 GM2584 GM1388 GM2615

GM1711 GM1739 GM1602 GM1389 GM2616 GM1394 GM2668

GM2690 GM2722 GM2736 GM2816 GM2769 GM1604 GM2772

GM1607 GM2833 GM2836 GM1216 GM1240 GM1259 GM1611

GM2787 GM1400 GM1612 GM1219 GM2812 GM1595 GM1140

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Sandra

"Te astept sa facem nebunii!!"

Suna-ma la:
0906-760.703
 Tarif 1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: GMDiana) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.

GMDIANA
 Am un chef nebun de joaca si nu oricum. Daca vrei sa afii cum ne vom juca, nu ezita sa ma cauti! Te astept! Pupici multi!

GMCAMI
 Sunt o felina neimblanzita in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimentat asa ceva! Nu esti curios?

GMLALA
 Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? Iti promis ca eu nu te voi lasa pana nu vei fi complet satisfacut.

GASESTE-TI PERECHEA

NO 1 DATING LINE!

TRIMITE PRIN SMS LA 1540 CU GM NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: GM DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA AS-TEAPTA SA TE CUNOASCA! TU CE MAI AS-TEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

Mii de persoane te asteapta!!!

GASESTE-TI PERECHEA

Vodafone
 \$1.1+TVA/SMS
 Orange, Cosmote
 1.1Eur+TVA/SMS

COMANDA PRIN SMS LA 1290 ASA:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: GM1178) la 1290 pentru a comanda un produs
- Urmeaza instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18 Pretul unui SMS 0.9 \$/Eur +TVA

NOU! www.go4me.ro - intalnesti-te jumatatea online. Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

ATENTIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

PC LINK

Viziteaza www.pclink.ro Magazinul tau de componente IT. Daca vrei un sistem si nu stii care, noi te ajutam sa iti creezi propria configuratie. Nu ezita! Viziteaza-ne!

OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă **Nintendo Wii** achiziționată prin revista **PCGames** primești **cadou 1 abonament** pe o perioadă de **12 luni** la revista **PCGames Magazin** !



Preț excepțional
1399 Lei

Prețul include costul livrării la domiciliu pe teritoriul României



Pachetul conține:

- Consola Wii
- Wii Sports
(tenis, golf, box, bowling și baseball)
- Wii Remote Controller
- nunchuk

COMENZI

Tel: 0359/401.086

Mobil: 0720/440.004

office@mediacontact.ro

Livrare din stoc!